
2'95€
200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR
Nintendo®
Acción
HOBBY PRESS
¡¡GRATIS!!
PÓSTER DOBLE
SONIC 2 + LUIGI'S MANSION
GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GAMECUBE, GB ADVANCE, N64 y GB COLOR
REPORTAJE
RESIDENT EVIL ¡TE HARÁ TEMBLAR!
Nº 115
JUNIO
¡¡MENUDO FICHAJE!!
¡¡SONIC EN NINTENDO!!
¡Tu GameCube se va a poner a velocidad supersónica!
MIRA QUÉ BOMBAZOS PARA GAMECUBE...
MUNDIAL FIFA 2002
SUPER SMASH BROS.
BURNOUT
SPIDERMAN
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT



LOS SIETE MAGNÍFICOS
"Si creías que Tony había llegado al límite, esta nueva entrega te demostrará lo que aún le quedaba por enseñarnos" Nintendo Acción 95/100
"Extraordinario e imaginativo en el diseño de niveles" - Micromanía
"El astro del monopatín vuelve a deslumbrar con un juegazo de los de quitarse el sombrero" - PlayManía Nº 36 - 9/10
"THPS3 es uno de los títulos más completos y mejor diseñados de PlayStation 2" - PlayStation 2 Revista Oficial - España - 9.5/10
"Por fin disfrutarás de un completo modo multijugador" - Game Live
"El rey de los deportes de riesgo en PSOne" - PlayManía
"Alucinarás tanto que acabarás yendo a todas partes con tu monopatín" - Nintendo Acción 94/100
"Con pocos juegos os lo vais a pasar tan bien" - Hobby Consolas
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
PC CD ROM
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR
NINTENDO GAMECUBE
NEVERSOFT
Compatible with the PlayStation® game console and compatible with the PlayStation® 2 computer entertainment system
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe +16
© 1999-2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All Rights Reserved. Game Boy Color version developed by HotGen Studios Ltd. Game Boy is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions, Inc. © 2002 Nintendo. NINTENDO GAMECUBE version developed by Neversoft Entertainment, Inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. PlayStation 2 version developed by Neversoft Entertainment, Inc. and PlayStation version developed by Shaba Games, LLC. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft X-box version developed by Neversoft Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All othe trademarks and trade names are the property of their respective owners.
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
ACTIVISIONO2.COM

SUMARIO Nº 115 | JUNIO 2002

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Ismael Rodríguez, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Pedro Ample, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Annabel Espada



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Jefa de Distribución: Virginia Cabezón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones:
Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Los Vascos, 17. 1ª planta. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 2ª planta. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN
Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



GAMECUBE ¡¡YA ESTA AQUÍ!!

Desde finales de abril podéis encontrarla en las tiendas por un precio absolutamente irresistible: ¡¡199 euros!!



Por fin llegó el momento esperado por todos. La flamante GameCube aterrizó en las tiendas incluso unos días antes de la fecha oficial, que como sabéis era el 3 de mayo, y aunque aun no hay datos oficiales, parece que **ha sido todo un éxito.**

Finalmente, la Gran N hizo llegar a las tiendas las **500.000 unidades** prometidas en Europa, al precio de **199 euros** (que puede variar según donde la compréis: nosotros la hemos visto en algunas tiendas hasta por 180 euros). Los primeros números europeos resultan bastante contundentes: **10.000 consolas vendidas** en sólo dos horas en Inglaterra, y 50.000 en Alemania durante el primer día. En España los datos se sabrán en breve, pero Nintendo cree que ha ido muy bien.

Los juegos también salen de las tiendas rápidamente, aunque no se esperaba menos dada la calidad y cantidad de títulos que llegaron con la consola. **«Luigi´s Mansion»** es por el momento el que mejor está funcionando, junto a un «Rogue Leader» que salió unos cuantos días después de la máquina, pero que no ha notado el ligero retraso y está respondiendo muy bien.

Y esto es sólo el inicio. Nintendo España estima alcanzar las **100.000** unidades vendidas durante los tres primeros meses, y planean poner en las casas de todos vosotros **400.000 máquinas hasta el 31 de marzo.** Por juegos no va a quedar. A las 20 primeras novedades que ya están disponibles, enseguida les saldrá competencia. Títulos como «NBA Courtside», «Spiderman», «X-Men», «Pikmin», «James Bond» o el propio Mario aterrizarán este verano para caldear el ambiente jugable. Está claro que las compañías más fuertes están apostando por GC, y que no nos vamos a quedar sin "alimento" en muchos años. GameCube ya está aquí. ¿Has comprado la tuya? Pues corre, no vaya a agotarse.



18 Wheeler, Batman Vengeance, Bloody Roar, Burnout, Crazy Taxi, Dave Mirra, Donald, XG3, Mundial FIFA 2002, ISS2

Luigi's Mansion, Smash Bros, Monkey Ball, NBA 2002, Rogue Leader, Sonic 2, Tarzan, Tony Hawk 3, U. Studios, Wave Race

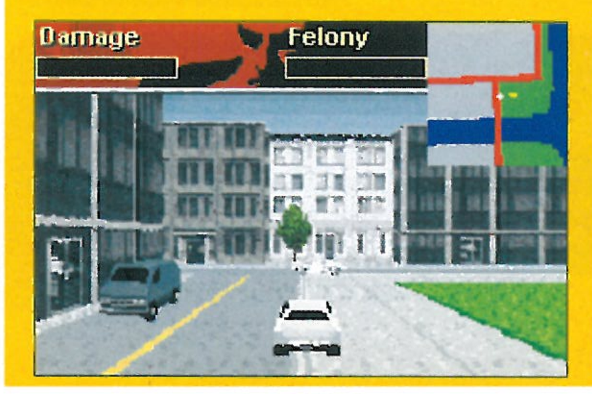
LA MAFIA NECESITA CONDUCTORES

«Driver 2» contará con nuevos modos multijugador en GB Advance

Si en tu currículum figuran los reflejos, la habilidad y las ganas de pasarlo en grande, tú puedes ser el elegido. Sólo debes preguntar por «Driver 2». Porque **Infogrames** se ha hecho con los derechos de la versión de Game Boy Advance de este título y su intención es lanzarlo antes de final de año.

El juego lo desarrolla **Sennari Interactive,** que ha trabajado con una **tecnología nueva** llamada X2. Se trata de un motor que va a permitir que **los coches se muevan con realismo,** que derrapen, que choquen, que las carrocerías se "arruguen" o que salga humo de las ruedas cuando chirríen en un acelerón. ¿Os imagináis eso en vuestra Advance? Todos estos efectos estarán a la orden del juego, pues como ya sabréis adoptaremos el papel de un **policía de incógnito** trabajando para la mafia como conductor de alquiler, y eso significa que habrá carreras y maniobras arriesgadas.

Junto a las peligrosas misiones para un solo jugador (robos, huidas de la policía, recogida de "jefes" mafiosos), «Driver 2» incluirá un modo multiplayer para hasta cuatro usuarios, con diferentes objetivos.





PON UN MERCEDES EN TU GAMECUBE

¡¡Ya llegan los juegos de coches!!

«Mercedes World Racing» es un desarrollo de TDK que podría estar listo en otoño. El juego empleará una nueva tecnología capaz de generar **circuitos realistas y detallados,** completamente abiertos. En modos de juego habrá campeonato, carrera y misiones de entrenamiento, algo similar a un modo historia. Y por supuesto a la cita no faltará ninguno de los modelos de la casa alemana, desde el Clase A hasta el nuevo CLK.



NOTICIAS

Los nuevos "hijos" de Miyamoto también hablarán castellano

«PIKMIN» LLEGA EN JUNIO

Se avecina **uno de los juegos más originales** que hayáis visto últimamente. ¿Recordáis al capitán Olimar? Pues era un señor algo cabezón que caía a un planeta, y allí descubría a las criaturillas que dan nombre al juego. Luego tenía que dirigirlos y mantenerlos a salvo para que le ayudasen a recuperar las piezas de su nave, a enfrentarse a los otros habitantes del planeta, y esas cosas que suelen hacer estos bichitos tan majos de colores. Un **concepto de jugabilidad tan original,** que por supuesto nos llegará traducido a castellano para que no haya problema a la hora de entenderse con el nuevo mundo creado por nuestro héroe Miyamoto. «Pikmin» saldrá a la venta a finales de junio, y todos los que tengáis GameCube correréis a por él. ¿Que no? Esperad a la review del próximo mes, y lo veréis...



El entorno salvaje estará recreado al detalle: troncos de árbol, hierbas, palos... y todo con sus sombras.



Eso que parecen cebollas de colores guardarán a los Pikmin al final del día.



La recreación del agua se convierte en la especialidad de GameCube: ¡perfecta!

SIENTE EL PODER DE LOS ROBOTECH

La serie de animación que arrasa en USA, llega a CUBE

Los protagonistas de esta serie de televisión son **mechas, gigantescos robots** capaces de transformarse en jets y en humanoides y combinar los poderes de ambos. En el juego que se prepara para Cube controlaremos a uno de ellos en un **arcade "shooter"** diseñado con tecnología "Cell Shaded", es decir gráficos de **dibujos animados.** «Robotech BattleCry» contará con escenas de combate espectaculares y un argumento que nos atrapará desde el inicio.

TDK Mediactive y Mattel han anunciado también una versión para GB Advance, que se titulará **«Robotech The Macross Saga».** Los dos estarán listos, nos aseguran, a finales de este año.



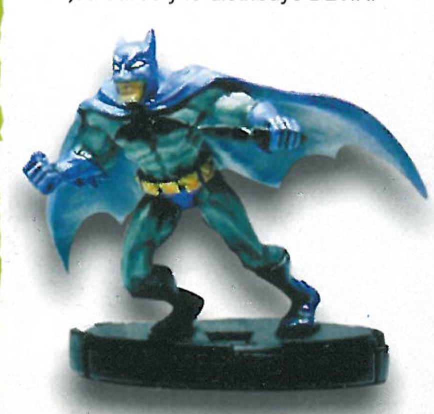


SPIDERMAN SE ENFRENTA A CAPITÁN AMERICA

Un nuevo juego de miniaturas

Presentamos un juego de miniaturas coleccionables. Se llama **Marvel HeroClix: Reto infinito,** y con él podréis enfrentar a vuestros héroes preferidos, hasta 150 personajes de la Marvel, en increíbles combates.

La caja de inicio tiene 8 miniaturas, 1 libro, mapa de juego, 3 cartas de escenario, pegatinas, 1 carta de habilidades especiales, dados y hasta 10 contadores. Su precio es **24,99 euros** y lo distribuye DEVIR.



BATMAN OFRECE SU MEJOR CARA EN GAMECUBE

Presentamos las primeras pantallas de «Batman Dark Tomorrow»

Batman presenta su nuevo juego para GameCube. Sí, porque no sólo será el protagonista del recién llegado **«Batman Vengeance»**, de Ubi, sino que ya nos adelanta su próxima aventura, «Batman Dark Tomorrow», producida por la compañía japonesa Kemco.

Este «Dark Tomorrow» estará basado en la historia original del hombre murciélago, así que tendremos a **Bruce Wayne** de protagonista. El argumento ha sido escrito por Kenji Terada, quien participó en el desarrollo de los primeros Final Fantasy. Kemco lo ha trasladado a la pantalla siguiendo el estilo de un juego de **acción-aventura** en tercera persona en escenarios 3D. Tratándose de Batman no faltarán los combates cuerpo a cuerpo, ni los "gadgets" que siempre le sacan más de un apuro. Tendréis que utilizarlos para obligar a Freeze, Poison Ivy, Joker y compañía a dejar en paz la ciudad de Gotham. Y como se ve en las primeras imágenes que hemos conseguido, lo vamos a pasar en grande cumpliendo la misión.



Las primeras imágenes dejan ver un Batman más sólido y estilizado que nunca.



La acción será el elemento clave, aunque también tendremos que explorar escenarios.



Probablemente tendremos que esperar hasta noviembre para jugar con esta maravilla.



Luigi's Mansion™

Todos pueden entrar...
Sólo los expertos pueden salir.



MARIO SUNSHINE VA A APAGAR TU SED

Te contamos las últimas novedades sobre la llegada del nuevo Mario de GameCube a Europa

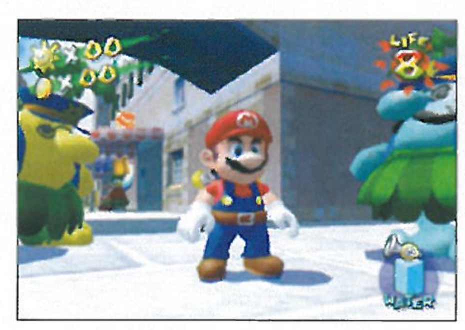
Nos llegan noticias muy positivas desde el cuartel general de Nintendo. Tienen que ver con «Super Mario Sunshine», así que abrid bien los ojos, que es cosa gorda.

Como sabéis, el nuevo y esperado título de Mario para GameCube estará disponible a finales de agosto en Estados Unidos. Con cierto escepticismo habíamos imaginado que la versión PAL no estaría lista al menos hasta navidades, pero ¡¡ha saltado la sorpresa!! Nintendo Acción ha tenido acceso a una información que sitúa a **Mario en septiembre en España,** sólo unos días después de presentarse en USA, lo que desde luego no impediría que estuviera traducido a castellano.

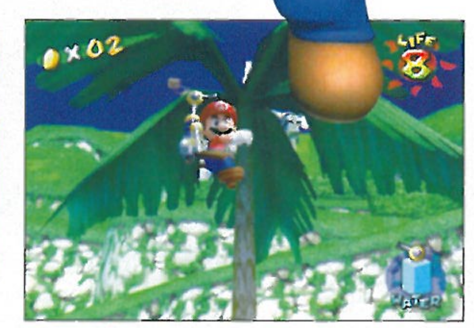
Sobre «Mario Sunshine», o sea el juego en sí, podemos contaros que lucirá la jugabilidad típica de las aventuras de este héroe: **plataformas, puzzles, aventura, encanto y mucho humor.** El agua y el sol serán dos elementos clave. Con el líquido elemento, cargado en una mochila que termina en pistola de agua, borraremos las pintadas que veamos por el escenario. Resulta que han acusado a Mario de ser el autor de esos graffitis que "enguarrinan" la isla donde ha ido de vacaciones con Peach (y no va a parar hasta dar con el verdadero culpable). Y el sol, la luz, estarán presentes en el juego dando un brillante toque de personalidad a la nueva creación de Miyamoto. El estilo gráfico os recordará al gran «Super Mario» de Nintendo 64, sólo que con todas las posibilidades técnicas a su disposición. Recordad: lo habéis leido aquí primero.



Mario nos enfrentará a situaciones de habilidad. Pero estará preparado. Así, podrá caminar por una cuerda, de esta guisa.



La isla donde se desarrollará la acción tiene la pinta de ser gigantesca y estar bien poblada.



La mochila que lleva a la espalda no será sólo un depósito de agua. Esconderá muchas sorpresas.

EL MEJOR TENIS, PRONTO EN TU GAME BOY ADVANCE

¡¡Se anuncian 16 nuevos títulos para la portátil!!

Sega ha decidido atacar a tope en Advance. Acaba de firmar un acuerdo con **THQ** para llevar a la portátil dieciséis nuevos juegos que veremos a finales de 2002 y durante el 2003. Los primeros cuatro ya tienen nombre, y nosotros hemos empezado a soñar con ellos. El "number one" será **«Virtua Tennis».** Un rompedor juegazo de tenis que nos traerá un modo historia con torneos para aburrir, y otro multijugador para cuatro raquetas. **«Crazy Taxi»** vendrá después. Al volante de un taxi deberemos recoger al máximo número posible de clientes. O sea que sobran escrúpulos y señales de tráfico. Promete acción y arcade con nuevos escenarios y minijuegos. **«Super Monkey Ball»**, otra conversión de GameCube, será un arcade de habilidad que incorporará puzzles, carreras y nuevos modos multiplayer. Y finalmente tendremos **«Phantasy Star Collection»**, un bombazo en forma de tres en uno, con las tres primeras entregas de este trepidante RPG.

LLEGA UN NUEVO "SHOOTER" PARA GAMECUBE

Eidos anuncia el lanzamiento de su «Time Splitters 2»

Los "shoot'em ups" subjetivos están de moda en GameCube. Como prueba, os anunciamos el desarrollo de «Time Splitters 2», un arcade de renombre que aterrizará este otoño en nuestra 128 bits de la mano de Eidos.

En él, nos convertiremos en intrépidos soldados que **combaten a través del tiempo** en diferentes localizaciones. Nos promente un argumento más que envolvente, un sistema de animaciones como nunca se ha visto y un dinamismo que tirará de espaldas. Si se ponen así, y a la vista de las primeras pantallas no parecen muy desencaminados, habrá que esperar a **otoño.** Seguro que no nos defraudan.







Siente el agua golpear tu cara...
¡Acelera, esto es real!



www.nintendogamecube-europe.com

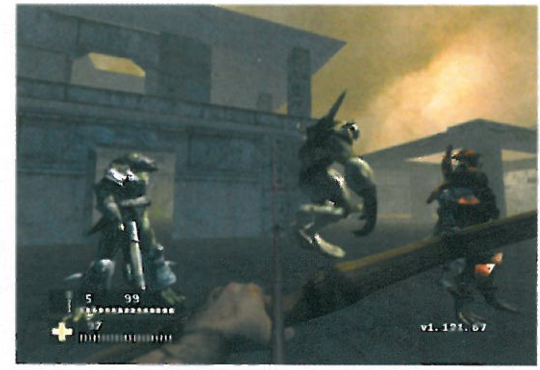
DINOSAURIOS PARA EL VERANO

«Turok Evolution» estará listo en Cube a finales de agosto

Es la última fecha que nos ha pasado Acclaim para la llegada del esperadísimo, por fans y no tan fans, «Turok Evolution»: finales del mes de agosto. Y éstas que veis, las pantallas más novedosas que hemos conseguido de la versión GameCube. En ellas podéis observar la **densa atmósfera que nos rodeará en el juego,** además por supuesto de la calidad gráfica que nos ofrecerá tanto en personajes como escenarios, ambos sobresalientes.

Echad un ojo a ese arco que lleva el protagonista en una de las imágenes. Será una de las armas más espectaculares, pues nos permitirá combinar las ventajas de las flechas con el combate cuerpo a cuerpo y así planear estrategias diferentes. Sobre las **armas** podemos contaros que todas **tendrán doble opción de disparo:** una pistola podrá ser también un rifle de francotirador, y un lanzagranadas se convertirá en lanzamisiles. Además alucinaremos con efectos tan sorprendentes como una flecha que atraviesa los árboles en su camino para terminar impactando en un enemigo.

La versión de CUBE aún está al 60%, y aunque queda mucho por ver, lo que hemos visto nos ha entusiasmado. Qué sudores.



El nuevo Turok será un desafío a nuestros sentidos.



Las armas tendrán doble opción de disparo: se transforman.



Los escenarios están siendo trabajados al máximo.



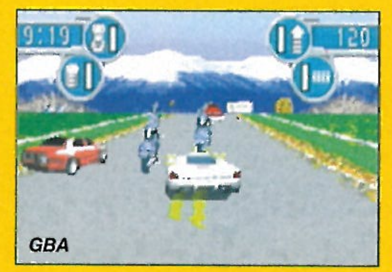
Ojo a ese arco, será una de las armas claves de Turok.

«SPY HUNTER» A PUNTO EN ADVANCE Y GAMECUBE

Derrapes, saltos, choques... ¡y muchos disparos!

Si algún "resequillo" nos está leyendo, ya sabrá que hablamos de **un título con mucha historia** y más jugable que un balón de playa. El clásico de Midway vuelve de la década de los 80, manteniendo las **raíces de carrera más disparos, pero con un diseño 3D** y una vista trasera que le dará un toque... bastante más molón, la verdad. Tanto en GC como en Advance, la cosa **irá por misiones. Un total de catorce** escenarios en los que coches, motos, camiones, helicópteros y lo que nos echen, deberán ser destruidos (si muestran hostilidad) con cualquiera de las **sofisticadas armas** de las que disponemos. ¿Lo habéis visto en las tiendas? Pues en nada está.





EL DATO **Según informaciones de la agencia Reuters, Nintendo podría anunciar durante el E3 su nueva estrategia de juego online. Esta noticia coincide con un anuncio por parte de la gran N a las tiendas americanas sobre el próximo lanzamiento de un módem. El E3 se celebra en Los Angeles (USA) los días 22, 23 y 24 de mayo.**

SE DESCUBRE EL NUEVO JUEGO DE LOS X-MEN

Pero no podremos jugarlo hasta primavera de 2003

Activision acaba de anunciarlo. Se llama **«X-Men: Wolverine´s Revenge»** y llegará a CUBE en primavera de 2003. Nos pondrá en el papel de Wolverine, el mutante favorito de todos, en una frenética aventura de acción en 3D. Sólo dominando sus habilidades podremos acabar con los chicos malos y de paso localizar el antídoto del virus que va a acabar con nosotros...



«X-Men: Wolverine´s Revenge» tendrá un altísimo nivel de acción.





No imites a Kobe Bryant.
¡Sé Kobe Bryant!



Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

El juego de los coches fantásticos

V-RALLY 3

La "segunda generación" de juegos de GBA ya es toda una realidad. Aquí tenéis un ejemplo.

DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY ADVANCE
- CARRERAS
- JUNIO
- Compañía: INFOGRAMES
- Equipo: FERNANDO VELEZ & GUILLAUME DUBAIL
- Origen del Juego: FRANCIA
- Idioma: CASTELLANO

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El **motor 3D** que da vida a esta versión se mueve a **20 imágenes por segundo,** y es capaz de poner en pantalla cientos de polígonos texturados con 256 colores. El estudio de desarrollo que hace esta versión para Infogrames -localizado en Dijon- conoce Game Boy Advance más a fondo incluso que los ingenieros de Nintendo.

PROMETE

Conquistará el trono de los juegos de carreras en GBA. No tendrá rival, ni técnicamente ni en jugabilidad. Y si se te ocurre poner a prueba su modo multijugador...



Los circuitos tendrán superficies variadas: nieve, asfalto, tierra... que marcarán la conducción y el desarrollo de la carrera.



En las curvas pronunciadas, nuestro coche ofrecerá un perfil intachable. Las ruedas no dejarán de moverse en el derrape.



De inicio podremos escoger entre seis coches. Uno de ellos, este Citroen Saxo.



Los escenarios serán claves en el juego. Alucinad con sus detalles y colorido.



Las condiciones de la carrera serán muy duras: lluvia, nieve, sol abrasador...

Desde dentro viviréis el rally como auténticos pilotos. Y alucinaréis con las animaciones de las manos.



La portátil se revolucionará al ritmo de los acelerones de estos coches. Miradlo por vosotros mismos, las imágenes que ofrecemos en esta preview corresponden a un juego REAL. Existe, lo hemos probado y nos ha impactado.

¡Qué fuerte, chicos!

No la miréis así, vuestra Advance es una caja de sorpresas. Y la que os traemos ahora es más fuerte que lo de "Confianza Ciega". Viene en un envoltorio de juego de coches, pero lo que primero os llamará la atención no es el ruido de los motores o la velocidad de los vehículos, sino el **motor poligonal** que lo empuja, capaz de poner en pantalla 4 coches enormes, muy sólidos, sobre escenarios bien diseñados y con las trazadas dispuestas a complicarnos la vida. De eso se trata en un rally, ¿no? ¡¡De pilotar!!

Y eso es lo que vamos a hacer, porque este juego nos lo pondrá en bandeja. De inicio habrá 5 vehículos para elegir. Chiquitos pero rápidos: Opel Corsa, Citroen Saxo, Ford Focus, Volkswagen Golf, Renault Clio y Fiat Punto. Zumban, no creáis. Su aspecto nos trasladará al mundo del rally, y cuando arranquemos la sensación se multiplicará. Habrá velocidad, derrapes y pistas para alucinar. El modo de juego que hemos probado, **V-Rally Cross,** nos desafiaba a sacarnos diferentes "carnés" ganando carreras. Nos ha parecido divertido y muy competido. Pero habrá aún otro modo, **V-Rally Life,** que aportará **elementos "roleros" a la carrera:** elegir escuderías, competir en diferentes pruebas... Vamos, que será aún más excitante. En todo caso al final podremos hacernos con el mando de hasta **diez coches,** incluidos los Subarus, Peugeot y Mitsubishi oficiales de rally. ¡¡Estamos deseando ponernos a sus mandos!!

CARNÉ DE RALLY

Uno de los modos de juego nos invitará a sacarnos diferentes carnés para optar a nuevos coches y circuitos. Pero las pruebas no serán aparcar o parar en cuesta, sino ganar todas las carreras. Sólo así podremos pilotar los vehículos más rápidos: Subaru, Mitsubishi...







SUPER SMASH BROS. Melee

Han sido ellos...
25 personajes te esperan.



Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

Tres hombres y un destino: ¡no parar de disparar!

CT SPECIAL FORCES

Una combinación explosiva de acción, ritmo, habilidad, disparos y plataformas. ¡Para flipar!

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- ACCIÓN/PLATAFORMAS
- JUNIO
- Compañía: **LSP**
- Equipo: **LSP**
- Origen del Juego: **FRANCIA**
- Idioma: **CASTELLANO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

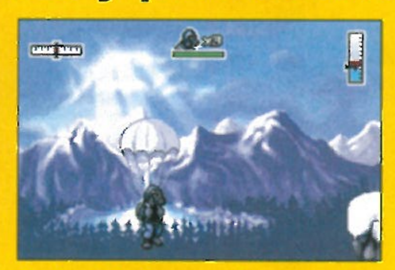
- Es el primer juego desarrollado íntegramente por la compañía LSP.
- Incluirá un **modo multijugador,** con cuatro niveles para cuatro jugadores, que nos enfrentará en una **carrera contrarreloj** llena de obstáculos y desafíos.

LA SORPRESA

Vaya bombazo se han sacado de la manga los chicos de LSP. Tomad nota de este juegazo, que va a romper muchos moldes.



Los diferentes planos de scroll dotarán de gran profundidad a los escenarios.



En otra de las fases, nuestro protagonista deberá lanzarse en paracaídas.



La peligrosa jungla será de los últimos obstáculos que afrontaremos.



Cual Rambo tendremos que eliminar a todo soldado o vehículo que se nos ponga por delante. Con éstos, ojo y al piloto.



Otro guiño de variedad. A los mandos de un helicóptero, con vista aérea, abriremos camino eliminando aviones y blindados.



Las fases del francotirador cambiarán el ritmo del juego. Requerirán mucha concentración y puntería.



La portátil de Nintendo va a recibir dentro de muy poco **uno de los juegos de acción que mejores sensaciones** nos ha transmitido desde que jugamos con Game Boy Advance. Su argumento nos llevará a asumir el papel de **tres valientes soldados** (un experto militar "todoterreno", un piloto de helicópteros y un francotirador), con los que deberemos reducir a una banda de terroristas muy peligrosa, que tiene en sus manos los últimos avances en artillería. Interesante, ¿no es verdad? Pues sigue leyendo.

Niveles muy "cañeros"

El desarrollo del juego nos propondrá recorrer **12 niveles** agrupados en cuatro ambientaciones diferentes, que incluirán desde **montañas nevadas a desiertos áridos,** pasando por la jungla más hostil o una ciudad sitiada. En todos estos lugares deberemos abrirnos paso a base de **mucho disparo,** aunque también habrá hueco para probar nuestra habilidad con las **plataformas.** Además, para dar mayor variedad a la acción se intercalarán niveles "especiales". Por un lado habrá **dos diseñados en plan "shoot´em up"** total, en los que controlaremos un super helicóptero desde una vista aérea y sobre un mapeado dibujado con un estilo gráfico bien trabajado; y por otro lado habrá **dos fases algo más estratégicas,** en las que nos convertiremos en francotiradores con la misión de acertar a unos cuantos enemigos con nuestro rifle de mirilla telescópica. Singular y emocionante.

En la parte técnica destacarán las **fenomenales animaciones de los protagonistas** y los llamativos escenarios donde se desarrollarán las batallas. Un broche de oro para el juegazo que se avecina. Si te gusta la acción, puedes ir reservándolo.

¡A DISPARAR TOCAN!

Para reducir a cenizas a este grupo terrorista contaremos con un arsenal de armas tan variado como contundente. Así, podremos disparar con ametralladoras, usar un potente lanzacohetes, soltar granadas de mano e incluso freír a los soldados enemigos con un lanzallamas. Ya verás como correrán al vernos, ya...



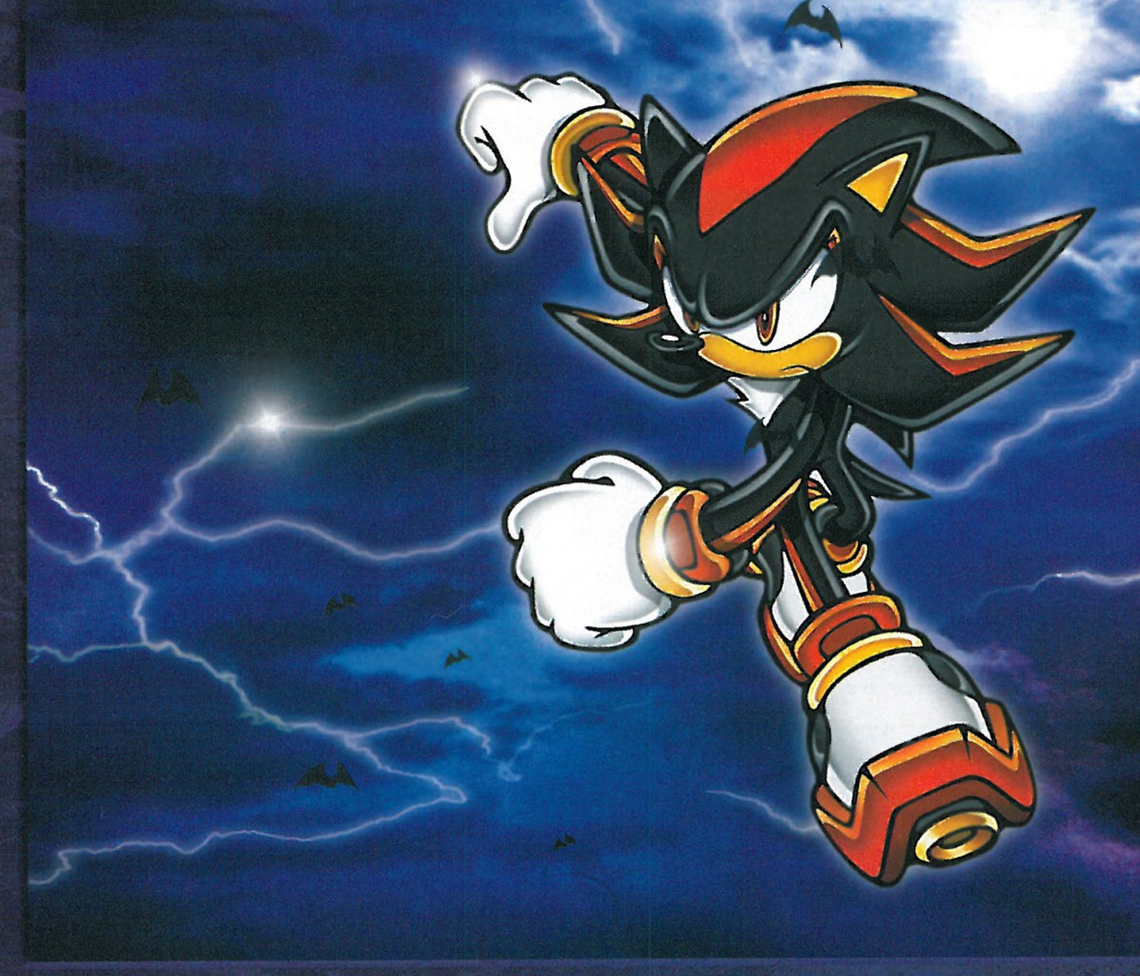


Distributed by





CREATED BY SONIC TEAM SEGA



Las fuerzas de la luz y de la oscuridad se han reencontrado. El futuro del mundo pende de un hilo. ¿Te unirás a las fuerzas del bien convirtiendo a Sonic en un superheroe con el fin de lograr la paz del mundo? ¿o tal vez sucumbirás a la oscuridad creciente de Shadow y destuirás la tierra? El momento ha llegado. Elige con sabiduría.

· 30 niveles con más de 50 misiones · Modo multijugador hasta 4 personas · 12 personajes a elegir incluyendo a Metal Sonic, Amy, Chaos Zero y el divertidísimo Chao Walkers · Modo Chao repleto de nuevos mini juegos · Característica de intercambio de Chao con Game Boy Advance.

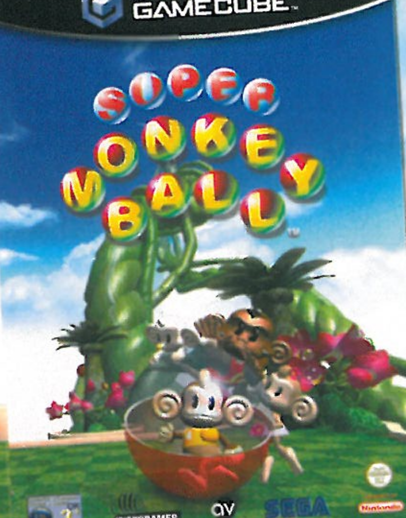








De que lado estas?







www.infogrames.com

Distributed by









Prepara el pijama rojo, que vas a poner el mando morado

SPIDERMAN

Peter Parker ya está moviendo hilos para llegar hasta GameCube con todos sus superpoderes.

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- AVENTURA-BEAT'EM UP
- JUNIO
- Compañía: ACTIVISION
- Equipo: TREYARCH
- Origen del Juego: USA
- Idioma: CASTELLANO

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El grupo de programación, Treyarch, se fundó por cuatro personas en 1996 con el objetivo de realizar un juego en 3D entretenido, con física real, y en tiempo real para PC. Cumplieron su sueño y «Die by the Sword» salió al mercado. Después creció rápidamente, de forma que actualmente son 140 personas las que forman este grupo.

PETER PARKER

Sólamente el personaje hará que el juego venda como churros de esos con chocolate por encima, tan ricos. Están interesados en él los fans del cómic, de la película, etc.



Los destellos y reflejos del sol en la cámara darán un aspecto espectacular a las fases que se desarrollen a cielo abierto.



No, no podremos bajar a la cafetería de la esquina a tomar un café. Si lo intentamos, caeremos al vacío.



Podrás posarte en pleno combate, pero así quieto, llevarás las de perder.



Trepar por las paredes en combate aéreo no es buena idea. Te pondrán a caldo.



El apartado visual mostrará toques de cómic, como la estela... de araña (risas).

La fiebre por el hombre-araña, que comenzó a base de lápiz y papel en la todopoderosa y famosa mente de Stan Lee (el creador del cómic), acaba de resurgir gracias a la película de reciente estreno. El tío del pijama es adorado en Estados Unidos, donde ha batido récords recaudando 114 millones de dólares a los tres días de haberla estrenado (adiós a los 100 millones de "Star Wars: Episodio 1" y "Harry Potter"). Pero bueno, la película ya la veremos el 21 de Junio. Ahora lo que nos importa es el juego que, aunque también saldrá a la calle a lo largo de Junio, ya anda por aquí en versión NTSC para nuestras impagables GameCubes del otro lado del Atlántico. Los también encumbrados señores de Activision («Tony Hawk» sigue dando mucho éxito, no es de extrañar) se han hecho con los derechos peliculeros, y van a traernos, prometen, la película más jugable de GameCube.

¿Te la contamos?

Pues sí, que si no, no podemos decir nada del juego. Mira, majo, tú vas a ser Peter Parker, que en realidad también es Spiderman porque un arácnido de gordas dimensiones le ha deglutido de un brazo y ha cambiado unas gotitas de sangre por unas cualidades arácnidas de caerse de espaldas. Entonces, decides que como eres superior al mundo y tienes una autoestima tan exagerada, vas a enfrentarte a todos los malos que existan, y eso. A ser un super-héroe, vamos. Al principio irás con un trajecillo bastante cutre, aprendiendo las posibilidades que te ha dado el picotazo de la araña. Es decir, que en

COMBATES EN EL AIRE





La gran baza de «Spiderman» serán los originales combates aéreos. Nuestro protagonista utilizará su tela para colgarse de... bueno, para colgarse y mantenerse en el aire. Todo esto con unos movimientos clavados a los de la película. Así podrá hacer frente a los enemigos que flotan por ahí, que por cierto serán muy numerosos y dispararán a mansalva... y a Spiderman. La sensación de vértigo es magistral debido a la solidez de todo el realista entorno, y a que de vez en cuando puedes ver... el suelo.





El señor calvo en realidad no está tumbado en la nada. ¡Está saliendo despedido de una gran galleta con el sello de Spiderman! Y las que quedan por recibir a los malos.

La esperada película de Spiderman tendrá su fiel reflejo en nuestras GameCube con un juego lleno de saltos, telarañas, y enemigos inteligentes a los que golpear de mil maneras distintas.



Por si no había quedado claro, en la intro veremos la metamorfosis.



¿Un globo rosa? Sí, tranquilos, es que habrá un periodo de entrenamiento.



Pegar de lado es algo bastante fácil para Peter. Te subes a la pared, y...



Otra de las maneras de entrenarnos en el control será hacer poses guays para que nos fotografíen al vuelo. Espectacular.



Entre los movimientos de Spidey se incluirá una especie de "explosión de tela" que mandará a los malos a Tegucigalpa.



He aquí uno de los malos en una de las intros que veremos en cada fase.

los comienzos del juego, irás ganando habilidades. Desde saltar y pegarte a una pared, hasta disparar tela para usarla como liana o como retén de los enemigos. Un montón de virtudes que serán la envidia de un montón, bastante más numeroso, de malencarados enemigos.

¡A pegarse, Pete!

Pero ahora a tortas, nada de tela. El juego **tendrá una base "beat'em up"**, pues la mayoría de las fases nos harán enfrentarnos a cinco o seis enemigos a un tiempo, en una sala. Allí repartiremos tortas a más no poder, pudiendo utilizar **multitud de combos** a medida que los vayamos aprendiendo (recogiéndolos como cualquier otro ítem, en realidad). Una vez apaleados o defenestrados, podremos continuar con la aventura, es decir, que nos tendremos que buscar la vida para salir de los ▶



En las fases exteriores haremos uso de una especie de brújula que nos señalará la dirección en la que están los objetivos de la fase. ¡Allí es, en aquel edificio bajito!

APRENDE A COMBINAR



El hombre araña, pero además pega. Y en este juego tendrá que demostrarlo. Cuando nos enfrentemos a uno de los malos, podremos utilizar el botón de salto, patada y puñetazo para defendernos. Y, si además hemos cogido algún ítem de "combo", podremos pulsar en el orden mostrado para realizar golpes más espectaculares y contundentes si cabe.

ÓSCAR AL MEJOR JUGADOR

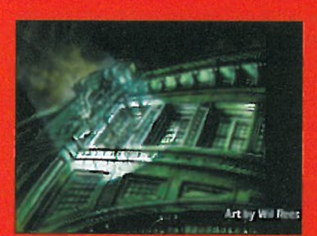
En el menú de opciones podremos elegir el apartado "Gallery". En él encontraremos montones de fotos de la película y otras curiosidades, que iremos desbloqueando a medida que superemos los distintos niveles del juego. Un premio para fans.



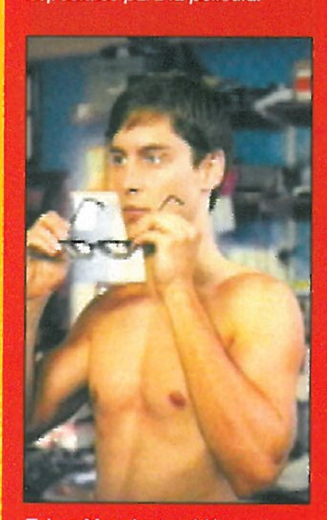
Esta foto es del protagonista en su época de luchador con pijama raro. Luego ya se tomará en serio lo de ser superhéroe.



El trabajo de gráficos por ordenador de la película también estará a nuestra disposición en este mini-DVD.



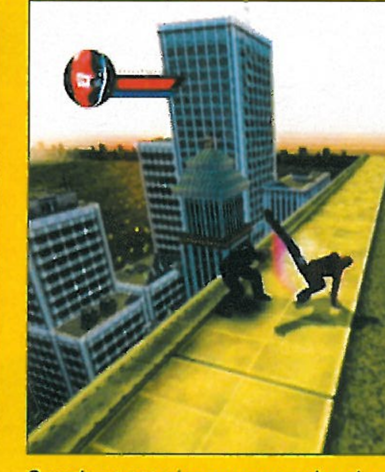
Y aún más interesante resulta poder escudriñar los distintos bocetos y dibujos de Wil Rees, especiales para la película.



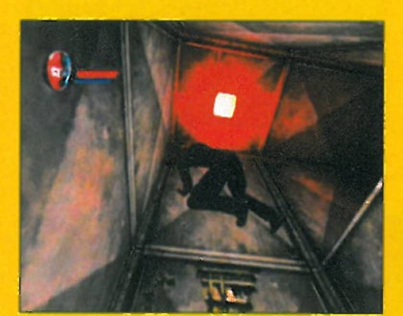
Tobey Maguire también anda por el disco del juego. Es que hace el papel de Pete en la película. ¡Spiderman, hombre!



La variedad de habilidades del chaval incluirá el descolgarse sigilosamente del techo. Así pillará desprevenidos a los malos.



Cuando un enemigo que no puede volar ni nada se pone tan a tiro, no pararéis a pensar. ¡Toma patada y hala "p'abajo"!



Introducirse por conductos de ventilación será de lo más normal en fases cerradas.



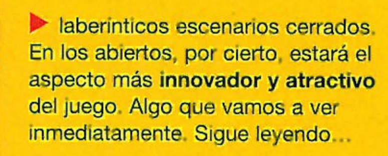
Además de movimientos, podremos recoger ítems de energía, muy ricos.



El tamaño de los enemigos robot será el triple que el de spiderman. Más mérito.



Un buen combo te quitará de problemas. Y además queda de bien...



laberínticos escenarios cerrados. En los abiertos, por cierto, estará el aspecto más **innovador y atractivo** del juego. Algo que vamos a ver inmediatamente. Sigue leyendo...

Al vacío, pero con red

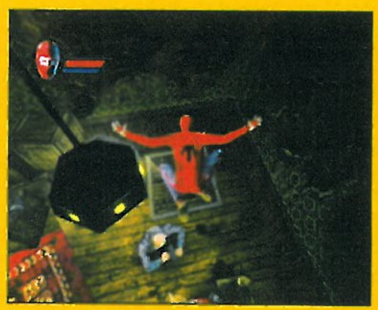
No le quites mérito por tener red. Precisamente esos hilillos serán los que posibiliten unos **combates la mar originales en los cielos de New York.** Y mientras, por cierto, podrás admirar unos **escenarios que recrean la ciudad** de manera casi real. Un montón de edificios diferentes a los que podrás ir, y en los que podrás posarte y bajar por sus fachadas. Reflejos en los cristales, deslumbramientos por el sol... En fin, un **cuidado apartado técnico** para dar el máximo de realismo a una fantasía del cómic llevada con acierto al cine. Ya sabéis, en Junio, en el mercado.



Estos mafiosos no se andan por las ramas, no. ¡La emprenderán a tiros con cualquier Spiderman que vean rondando sus oscuros dominios!



Habrá premios escondidos para los que gusten de patearse todos los edificios.



Tirarse desde el techo siempre queda muy impactante. Y más si pegas a uno.









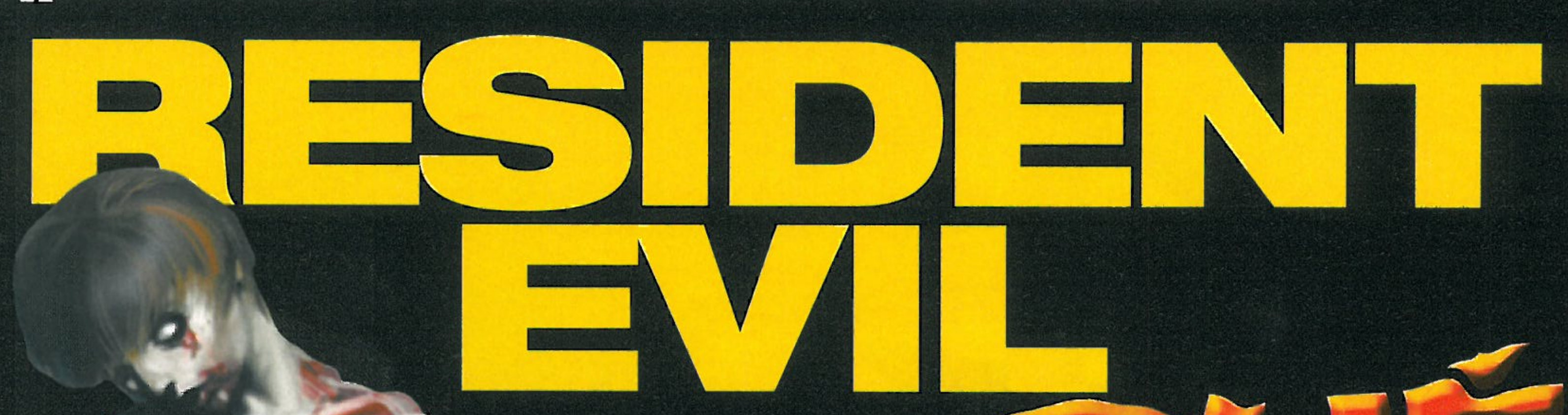
Prepárate para una batalla
épica en el espacio





El miedo, el "gore", la tensión, la pesadilla... ¡¡lo viviréis en exclusiva en GameCube!!

RESIDENT EVIL



¡¡QUÉ MIEDO!!

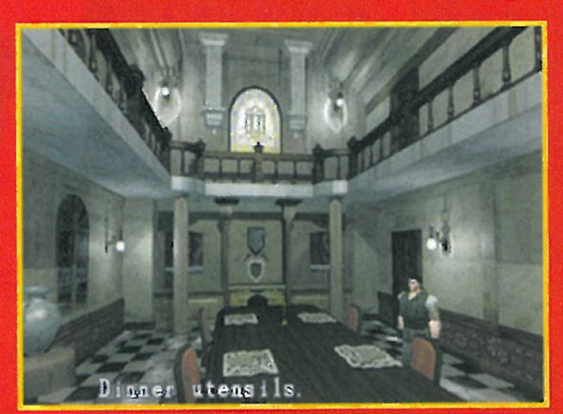
La serie «Resident Evil» se pasa a GameCube. Y su traslado tiene fecha: septiembre. Sólo con ver las pantallas, nos entra miedo. Primero, por los zombies y esas cosas feas. Y segundo, por la increíble calidad de «Resident Evil» en GC... ¡y es el primero!

El terror es un género que pocas veces hemos tenido la oportunidad de disfrutar en nuestras consolas. Aparte de «Shadowman» (muy bien ambientado, con costillares y todo), «Castlevania» (unos maestros del vampirismo, los señores de Konami) o «Alone in the Dark» (eso es sacar partido a los gráficos de GBC), pocos juegos han conseguido un ambientillo suficientemente terrorífico como para satisfacer a los adictos del género. Pero un día llegó **Shinji Mikami** al mundo de Nintendo, con su «Resident Evil 2» para Nintendo 64, y nos dejó degustar el placer de gritar a pleno pulmón al ver un señor medio deshecho venir hacia nosotros. Y con hambre, el condenado.

Curiosamente, el señor Mikami tenía "Biohazard" (nombre de "RE" en Japón) en su cabeza desde tiempo ha. Una noche que había cenado cocido de lata, o algo así de mala digestión, se puso a dormir y soñó que se metía en una mansión para refugiarse de una espantosa tormenta. Una vez dentro, la puerta se quedaba atascada, y tenía que buscar otra salida por las salas y pasillos del lúgubre casón. Y debido a la mala iluminación, no veía bien si aquello que se acercaba era un vivo o unAAAH! Al despertar, quiso llevar esa sensación de terror a los

Las tomas de la acción serán totalmente cinematográficas. Chris Redfield y Jill Valentine lucirán sus cuerpazos desde cientos de ángulos.

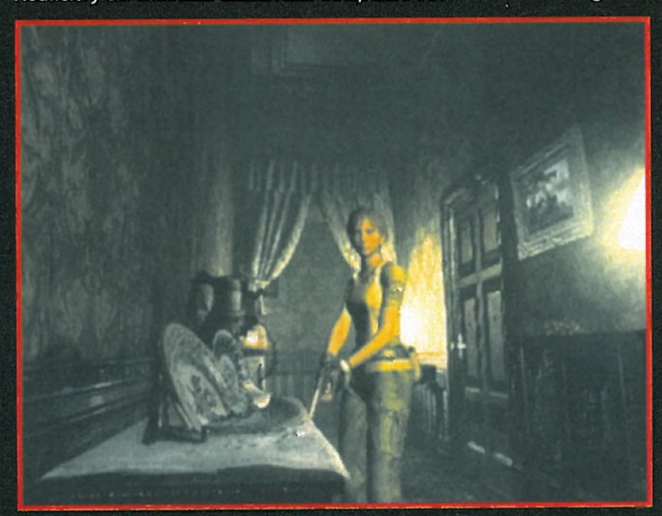
Resident: Antes y después



ANTES, EN PC
El primer juego de la serie contaba con un fenomenal ambiente gráfico y sonoro. Los escenarios eran fondos renderizados, y los personajes, de unos cientos de polígonos, tenían unas "barreras" para que, por ejemplo, no pudiesen traspasar la mesa del comedor. Los efectos de luz en el decorado afectaban a los personajes que pasasen cerca, los pasos del protagonista resonaban en las salas, o se acallaban en las alfombras. En fin, un juego cuidado que nos mostró gran calidad.

DESPUÉS, EN GAMECUBE
Esta es la misma sala que os mostramos arriba. Como veis, el **remake para GC** es profundo. De momento, la cámara se ha movido para ponerse a la altura de una mirada humana (o de zombie, que ahí está la gracia). La **iluminación** de la sala ahora es **real.** El candelabro sobre la mesa, la lámpara y la chimenea del fondo de la sala, iluminan el entorno y a nuestro personaje, provocando temblores de luz y sombras. Y todo, personajes y escenarios, aparecen en pantalla mucho más sólidos y realistas.





Sí, también la enfermerita, Rebecca Chambers, saldrá a la palestra para ayudarnos. Aunque sólo la controlaremos un ratito. Ya llegará «RE0», ya.

Dilo por ahí, dilo orgulloso. El próximo «Resident Evil» para GameCube será el mejor de todos los habidos. Se saldrá tanto gráficamente, como en sonido, como en jugabilidad y sobre todo... ¡EN MIEDO! Sudores, entran.



El título no será apto para menores, así que empapaos ahora. Se verán cosas de esas que están por dentro.



Bajar por una escalera no significará tiempo de carga. Aquí, ambos pisos estarán en la memoria de tu GC.



El detalle alcanzado en el diseño de los zombies hará que veas cosas tan curiosas como la ausencia de orejas.

videojuegos. Mikami ideó algo que era totalmente nuevo para los usuarios. El género que ha dado en llamarse **"survival horror"** triunfó entre las huestes nintenderas, a pesar del alto precio del cartucho (512 megas nunca han sido baratos). Quizá fuese culpa de la mecánica de combate, de la extensa intro en FMV, del sobresaliente ambiente gráfico y sonoro, del despedazado de zombies... el caso es que la mezcla explotó, como ya había hecho en otras plataformas. Y desde entonces, sirvió de listón a superar para todo lo que se atreviese a venir por Nintendo diciendo: "que sí, que yo doy mucho miedo", cual personaje de la... cómo se llama la ésta de....

La Caja del Terror

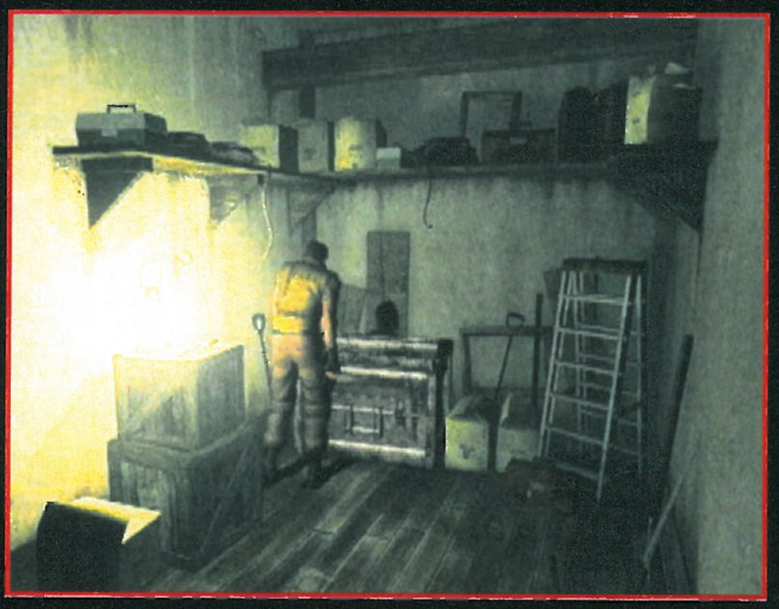
Las anteriores versiones del juego, que recorrieron todas las plataformas existentes, no eran el sueño de Mikami. En esencia, sí, claro. La idea de recorrer una mansión llena de gentes pútridas y otras lindezas estomacales, estaba plasmada en cada CD o cartucho que salió. Pero no alcanzaban las cotas de realismo que el creador, en lo más profundo, aún guardaba como ideales para provocar terror. Hasta que llegó GameCube. La potencia de la máquina y la enorme facilidad para programar en ella (que proclaman gran cantidad de compañías de software) hizo que la serie "RE" se convirtiera de un plumazo en **¡exclusiva de GameCube!** La decisión agradó a Nintendo pero también a Mikami, ya que por fin podría crear el ambiente soñado sin ningún tipo de limitación impuesta por el hardware de la máquina.

Sombras en la oscuridad

El tratamiento de la luz. Ésa es la clave que hará que sea este nuevo "Resident" el que satisfaga a su creador. Antes que aplicar la luz, por supuesto, ha habido que **rediseñar absolutamente todo.** Los decorados estáticos, que sólo dejaron de serlo en "RE Code Veronica" para Dreamcast, seguirán la estela de la



A veces los enemigos no vendrán de frente. Ni por la espalda. Y no los verás hasta tenerlos encima. ¡Jill, bonita, mira hacia arriba antes de que la araña peluda te arañe!



Los descansos serán pocos, pero seguros. Existirán habitaciones donde pensarse las cosas, recolectar objetos en el baúl y, si quieres, salvar en la tarjeta de memoria.

Sólo para GameCube



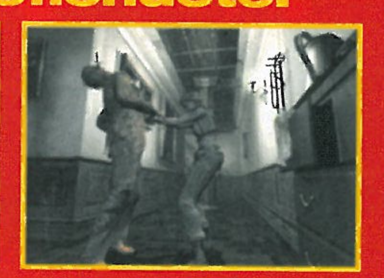
Existirán muchísimas diferencias respecto a la primera versión del juego. Aunque el argumento será el mismo, el desarrollo de esta nueva versión nos hará salir de la mansión y deambular por los boscosos alrededores, donde encontraremos también un nuevo enemigo nunca visto en la serie. Además, las puertas han cambiado de sitio, e incluso habrá más habitaciones a visitar.



Dará igual que jugarais a la versión clásica, pues cambiará la distribución de la mansión.

Este título demostrará el poder de GameCube con efectos nunca vistos en Nintendo, como partículas de polvo, refracción, viento...

¡Atácate, defiéndete!



Existirán unos ítems de defensa que nos facilitarán el escape de los malos. Si tienes uno y un perro se engancha a tu brazo, o un zombie a tu cuello, verás cómo tu personaje hace uso de un cuchillo y lo inserta en el bicho malo. Se podrán usar en modo manual, eligiendo así a los enemigos que más molesten.

primera entrega. No serán un "fondo", en realidad, pero sí se mantendrán siempre bajo la misma toma de cámara. Es decir, estáticos, pero no tanto. Se han utilizado unos "samples" de movimiento para que, por ejemplo, **las ramas de los árboles se cimbreen con el viento,** las cortinas se muevan por la misma razón, o algunas polillas ronden los faroles que iluminan el exterior de la mansión. Esto dará **mucha vida a los escenarios.** Y de la muerte se encargarán los zombies. También ellos han sido reconstruidos (falta les hacía, por cierto), utilizando esta vez miles de polígonos, y dándoles tal realismo a las texturas que, os lo podemos asegurar: además de miedo darán mucho asco.

¡Ellos sí que son guapos!

Menos mal que los protagonistas estarán hechos unos petronilos. Jill Valentine y Chris Redfield volverán a las pantallas con **mejor aspecto** que el que mostrase cualquier personaje de la serie siquiera en los vídeos FMV de las introducciones. Los héroes están formados por más polígonos que cualquier protagonista habido nunca en cualquier videojuego, en cualquier plataforma. Y además ya veréis que se moverán con una soltura inédita en la serie. Olvidad esos "pivotajes" que mostraban al girar, y cualquier brusquedad entre las animaciones de correr y ser agarrado por un zombie, por ejemplo. Todo esto ha sido "rehecho", limado y pulido hasta conseguir que los mismos zombies adapten sus movimientos a la distancia al protagonista, e incluso a su altura. O que, de un buen zambombazo, se den de espaldas con una pared y caigan sentados al suelo, como ocurriría en la realidad. Fijaos si la calidad gráfica será elevada, que incluso **las escenas "pregrabadas" estarán hechas con el mismo motor del juego.** Claro, todo esto lo iluminas con maña y... Y Mikami es feliz, porque el sueño al fin está al alcance de todos. O al menos, lo estará, en **Septiembre,** en España.

Un mordisco de placer

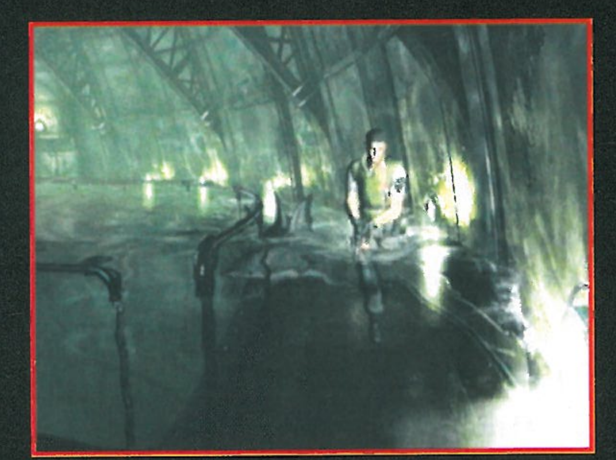


Merecerá la pena ver cómo un zombi calvo y gordito (sólo uno de los muchos modelos que incluirá el juego) se acerca a nosotros y planta sus manos sobre los hombros de nuestra protagonista. Si se tratase de un personaje más alto, como Chris, el putrefacto elevaría las manos para cogerlo también de los hombros. Y el "bocao" posterior, a la altura del cuello. La perfección anda cerca.



LA FIEBRE RESIDENTE

El universo "RE" tiene un merchandising amplio. Aquí os mostramos una gorra molona de la segunda parte y dos figuras, aún más guachis, de Jill y una araña gorda. Pero hay mucho más, y seguro que en tiendas especializadas, encontráis llaveros, cómics, tazas… Y el juego lleva 17 millones de copias vendidas a día de hoy. Capcom ha ganado mucho con "RE".



El agua tendrá el mismo buen tratamiento que en cualquier otro juego de GameCube. Chris, con medio cuerpo sumergido, nos lo mostrará mientras corre. Atención a la refracción de la luz.



Las escenas cinemáticas harán uso del motor de la consola. Es decir, que no es un video, sino la consola currándose esa perfección en la iluminación, en los gestos, en texturas...

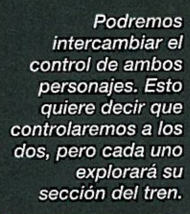
¡¡Primeras pantallas!!

RESIDENT EVIL ZERO

SE ACERCA LA PRÓXIMA GENERACIÓN

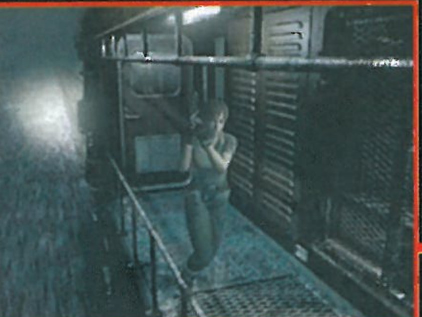
El título que ilusionó a los usuarios de N64 ya está rondando nuestras GC y aprovechará la misma tecnología que ostenta este primer "RE". Pero, eso sí, mantendrá el argumento que contamos en su día: Rebecca Chambers y Billy Cohen deben explorar un tren infestado de zombies. En vez de un entorno completamente 3D, usará una combinación de escenarios pre-renderizados complementados por animaciones y, en tiempo real, personajes, efectos de partículas, e iluminación. Los que han visto el juego en acción dicen que es "tan precioso como RE, si no más". Las primeras pantallas parecen apoyar tal opinión. En Octubre, en Japón.





Podremos intercambiar el control de ambos personajes. Esto quiere decir que controlaremos a los dos, pero cada uno explorará su sección del tren.





La película

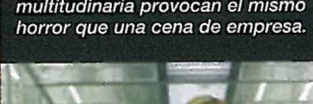
"RESIDENT EVIL: GROUND ZERO"

El señor Paul W. S. Anderson, responsable de "Event Horizon" y "Mortal Kombat", ha dirigido la esperadísima película de la serie de Capcom. La cosa va de que el T-Virus ha sido liberado en un laboratorio enorme y secretísimo (de Umbrella, ubicado bajo Raccoon City), y que ha afectado a los trabajadores del complejo. En respuesta y por razones de seguridad, el superordenador que controla todo el lugar, llamado Red Queen, ha sellado puertas y ven... bueno, ventanas no hay, claro. El caso es que Alice (Milla Jovovich) y Rain (Michelle Rodríguez, "The Fast and the Furious") deberán adentrarse, junto a sus compañeros de comando, en la central de Umbrella. Allí sufrirán mil y una perrerías en forma de perros , trampas y, por supuesto ¡muchos zombies! Se estrena en junio.









Las escenas de zampa multitudinaria provocan el mismo horror que una cena de empresa.



La chica de "El Quinto Elemento", Milla Jovovich, es la protagonista de "Resident Evil: Ground Zero".

DRAGON BALL Z ENTRA EN JUEGO

Están a punto de llegar tres novedades de Dragon Ball para Game Boy Advance y Color.



Tras arrasar en su paso por el mundo del videojuego, Goku y compañía vuelven a Nintendo de la mano de Infogrames. El superguerrero mitad Dios y mitad mono, creado por el dibujante japonés Akira Toriyama e inmortalizado a lo largo de más de 500 episodios de televisión, protagonizará tres nuevos cartuchos para Game Boy que verán la luz este verano. Vamos a presentároslos.

Dos de los nuevos cartuchos serán **juegos de cartas intercambiables.** Género que Pokémon ha puesto de moda (en su interesantísimo «Trading Card») y que ahora amenaza con regresar con más fuerza. El tercero ya está confirmado que tendrá forma de **RPG de acción.** Para que os hagáis una idea: estilo Zelda. Vista aérea, gigantesco mapeado, golpes y ataques en tiempo real.

En los tres juegos vamos a poder **saborear todo el espíritu** de este fenómeno que ha conquistado a

DRAGON BALL Z LEGACY OF GOKU

GAME BOY ADVANCE | Infogrames -Webfoot Technologies- Acción RPG | Lanzamiento estimado: junio.

El argumento de este RPG de acción que nos visitará en breve será más o menos así. Goku y Gohan, padre e hijo, visitan al maestro Roshi en la casa kame. De repente aparece Raditz, un luchador Saiyan, quien secuestra a Gohan para obligar a Goku a unirse a su causa de destruir el mundo. Como caído del cielo, llega Piccolo, y en plan "culebrón" le propone a Goku formar pareja para "cascar" a Raditz.

Así comienza una aventura genial en la que tendremos que rescatar a Gohan y acabar con el Saiyan. Recorreremos escenarios sacados de la serie de animación, dibujados con detalle y colorido. El mapeado será gigantesco pero no habrá mucho problema para encontrar el camino correcto, ya sea por las pistas que habrá repartidas por el escenario, o porque cada dos por tres aparecerán enemigos con los que demostrar cómo se combate. Y eso que en realidad las luchas serán muy sencillas. Un botón para soltar un "kameha-meha" y otro para los ataques especiales, cuya energía además se regenerará. Goku también podrá volar, aunque será de forma limitada. Para el final dejamos lo mejor: el tratamiento gráfico de los personajes, excelente, cercano al que lucen en la serie.

Los personajes más conocidos de la serie creada por Akira Toriyama, el dibujante japonés, estarán en el nuevo juego de Infogrames para GB Advance

Un ejemplo de ataque en tiempo real. Goku será todo un maestro en el arte de lanzar "kameha-mehas".



Los diálogos serán fundamentales para avanzar en el juego. Esperamos que lleguen en castellano



Los escenarios tendrán un tamaño enorme, pero los caminos estarán bien delimitados.



- **Todos los personajes** de la serie, juntos y reunidos, para deleite de los fans.
- El estilo de juego, **RPG de acción**, tiene entusiasmados a los usuarios de Nintendo. Zelda, Pokémon y ahora otro "super", Dragon Ball Z.
- **El modelado de los personajes** se acerca a la realidad de las series de animación.
- **Todos los textos estarán en castellano** con lo que podremos seguir la aventura sin más problema que librarnos de los enemigos.





El parecido de los protagonistas con los personajes de la serie será flipante.



A lo largo de la aventura veremos escenas de la serie de animación que no sólo nos sumergirán en el juego, sino que además mostrarán la potencia de GBA.

millones de personas en todo el mundo. Si en vuestra candidez jamás habéis oído hablar de esta serie (Dios mío qué pequeños -y despistados- sois), sabed que estamos ante una de las **obras cumbres del Anime japonés.** Ahora toca culturizarse.

¿Qué es Dragon Ball?

Dragon Ball fue creado por el dibujante nipón **Akira Toriyama** en 1984, en las páginas de la revista de cómics monstruo de Japón, **Shonen Jump.** En 1986 aterriza en televisión de la mano de la compañía **Toei**, y tres años más tarde evoluciona a la segunda entrega, **Dragon Ball Z,** que aún tendría su continuación en **Dragon Ball GT.** A lo largo de todos esos años seguimos las andanzas de Goku, sin duda el gran protagonista, en permanente batalla contra enemigos innumerables que quieren destruir la Tierra. Le admiramos cuando aun es un chaval, a punto de descubrir sus increíbles poderes como Saiyan; le tememos cuando es un tipo hecho y derecho, casado y con chavales, con ilimitado poder; y nos enternece de cincuentón, aunque un dragón le devuelva a la juventud. Además de Goku, un sinfín de personajes hace su aparición a lo largo de la historia. Algunos han adquirido tanto protagonismo como el propio "superguerrero". Gente como **Frieza, Cell** o el mismísimo **Gohan, primogénito de Goku.** Sus nombres aparecerán como elementos destacados en los juegos que vienen, y también han dado forma a la saga de títulos que ha arrasado en su paso por el mundo de las consolas. Una serie completa de juegos de lucha en Super Nintendo así lo atestigua, aunque tampoco es plan trasladarse ahora a la prehistoria, mejor vamos a mirar el futuro...

Tu destino está en las cartas

De los tres cartuchos en ciernes, el que más nos ha llamado la atención es **«Dragon Ball Z: Legacy of Goku»**. Lo está desarrollando el grupo **Webfoot Technologies** para Game Boy Advance, y tanto su aspecto como su filosofía rendirán culto al Anime de Toriyama. Tendrá una jugabilidad similar a los **Zelda** ▶

DRAGON BALL Z LEGENDARY SUPER WARRIORS

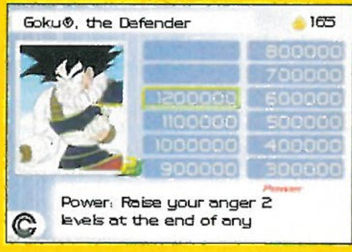
GAME BOY COLOR | Infogrames -Banpresto-
Juego de cartas | Lanzamiento estimado: junio.

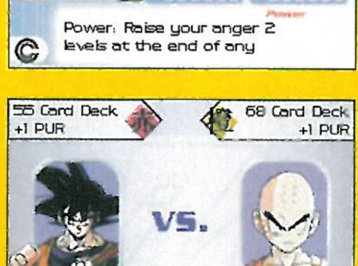
Con Gohan como protagonista del título, deberemos luchar contra Piccolo, Vegeta, Frieza y más, a base de cartas. Los combates serán por turnos y en cada uno podremos utilizar una sola carta de ataque, o defensa, hasta conseguir acabar con la barra del contrario. Podremos preparar el mazo, y "engordarlo" con nuevas cartas o hablar con distintos personajes en nuestros viajes de un escenario de combate a otro. Todo esto estará hilado por gráficos fieles a los dibujos y animaciones a la altura. Y si tienes cable Link, podrás luchar o cambiar cartas con los amigos. ¡Buen aliciente!

Aun en GBC, fijaos qué calidad lucirán los "caretos" de los personajes.

GAME BOY ADVANCE | Infogrames -Screaming Games-
Juego de cartas | Lanzamiento estimado: junio.

Los buenos contra los malos, los superguerreros contra los saiyanos, Goku contra Frieza y Gohan contra Garlic, una batalla de dimensiones épicas, todo de la mano de un juego de cartas en el que el desafío será acabar de una vez por todas con el malvado Cell. En nuestras manos tendremos más de 300 cartas, que incluirán ataques de energía, psíquicos, técnicas de defensa y diferentes estilos de combate. A través del cable link podremos intercambiar cartas de nuestro montón con otros usuarios hasta construir el mazo perfecto. Como veis en las pantallas que hemos conseguido, el aspecto de las cartas será fiel a los personajes de la serie, algo que se ha mantenido como norma a seguir en los tres juegos que os estamos presentando.





Goku necesitará estrategia y buenas cartas para dar una tunda a Krillin.

LAS CLAVES

- **Más de 300 cartas** para coleccionar o intercambiar, y nueve en exclusiva para esta versión de Advance.
- De nuevo **el estilo gráfico se mantendrá** fiel a la serie de televisión y animes.
- **Variedad y cantidad de cartas,** habilidades, poderes, vamos a disfrutar de lo lindo...



Las cartas intercambiables tendrán este formidable aspecto, y seguro que estarán en castellano.

COSAS INTERESANTES SOBRE LAS CARTAS DE DRAGON BALL

Si estáis entonados con el tema Pokémon, os molarán las cartas de Goku y compañía. Más o menos como en la serie, a través de ellas debéis vencer a los guerreros saiyanos. Existen varios mazos y sagas diferentes. Si queréis saber más, dbzcardgame.com



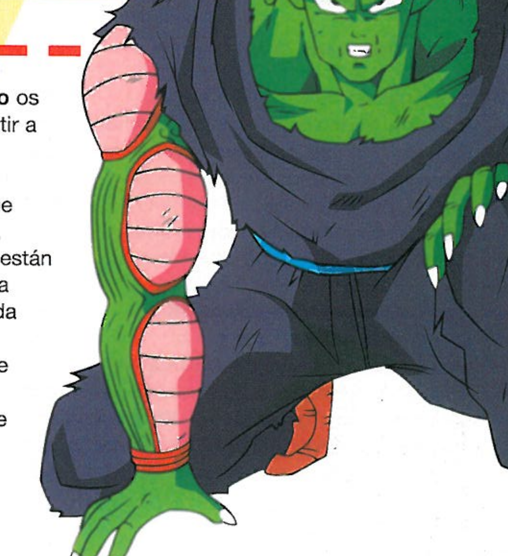
de GB Color, con un mapeado de grandes dimensiones sobre el que libraremos innumerables combates que nos permitirán utilizar desde las clásicas bolas de fuego hasta ataques especiales contundentes. Aunque aún no está confirmado, podría estar a la venta en junio.

«Dragon Ball Z: Legendary Super Warriors» será el nombre de los otros dos juegos. Ambos, versiones del juego de cartas intercambiables de Score Ent. La de Advance está en manos de Screaming Games. Pondrá a nuestra disposición más de 300 cartas (9 de ellas exclusivas) con las que formar el mazo más poderoso. Podremos intercambiarlas con otros jugadores (cable link) o enfrentarnos a ellos en combates inolvidables. La fecha estimada es junio también.

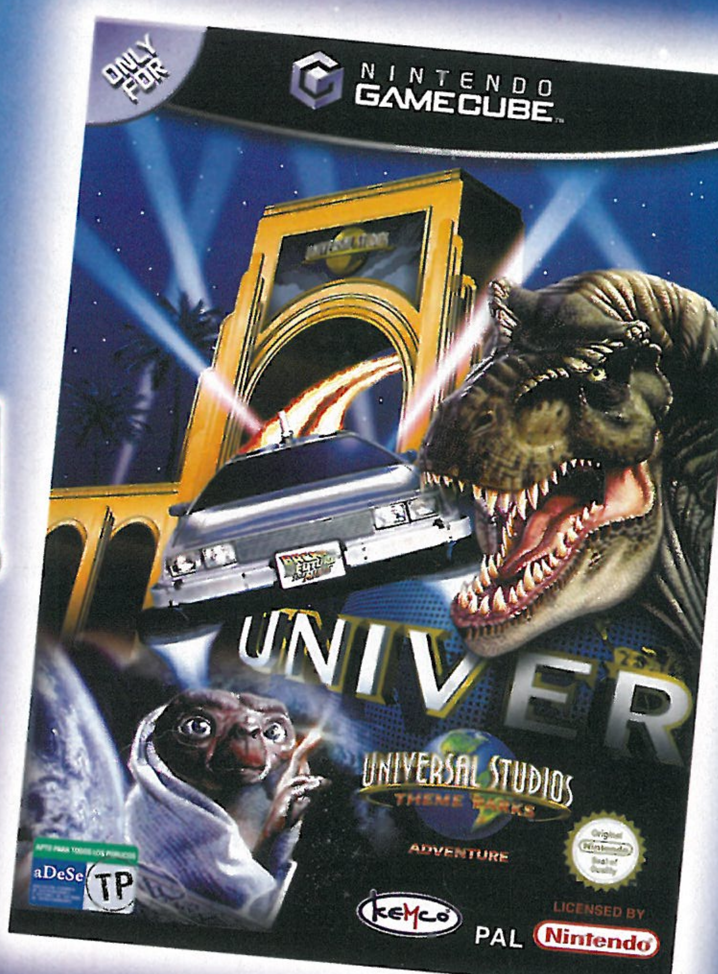
Y para Game Boy Color

La edición para Game Boy Color la firma Banpresto, y oficialmente saldrá a la venta a finales de junio. Nuestro objetivo será construir un equipo de cartas para hacer invencible a Gohan frente a los Saiyanos. Necesitaréis de vuestra **mejor estrategia** para ganar, aunque los **textos en castellano** os lo pondrán fácil, incluso para batir a otros jugadores.

Y esto será sólo el principio. Además de estos tres juegos que salen ya mismo para Game Boy, sabemos de buena tinta que se están desarrollando nuevos títulos para **GameCube** con Goku y su panda como protagonistas. Podremos verlos a lo largo de 2003, así que como queda aún un poco, nos conformaremos con sabernos de memoria estos tres, que seguro que van a dar mucha guerra.



¡TODA LA MAGIA DE HOLLYWOOD EN TU GAME CUBE!



Una Gran Aventura en Universal Studios Theme Park.
El Pájaro Loco será el que se encargue de mostrarte todas las atracciones:
"Parque Jurásico", "Regreso al Futuro", "Tiburón", "E.T.", "Wild Wild West Stunt Show", etc...
Para acceder a ellas, tienes que encontrar los elementos especiales dispuestos en pantalla o ir a la aventura.
También disfrutarás de los fuegos artificiales al final del día y de un Modo de Concurso en el que se te harán montones de preguntas relacionadas con las películas de Universal.



DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3ª. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe TP

NINTENDO GAMECUBE
KEMCO



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **HAL LAB.**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **TARJETA DE MEMORIA: 4 BLOQUES**
- **CONEXIÓN GB ADVANCE: NO**

- **1-4 JUGADORES**
- **18 ESCENARIOS**
- **19 PERSONAJES**
- **8 MODOS DE JUEGO**

- Precio: **60 €**
- A la venta: **24 DE MAYO**

Un juego de lucha desenfrenado

SUPER SMASH BROS. MELEE

Los personajes de Nintendo se disponen a participar en el más duro de los torneos: enfrentarse entre ellos. Si buscas diversión, corre a por un mando.

¿Y por dónde empiezo?

¡Pues por golpear al que más cerca te pille! Y rápido, que los combates sólo duran dos minutos. **Debemos enfrentarnos a los protas de los juegos más famosos de Nintendo,** y en las peleas pueden participar hasta cuatro personajes, por equipos o por libre. El objetivo es lograr que el porcentaje de daño de los rivales supere el 100%, y en ese momento podemos expulsarlos del escenario con un supergolpe que los eliminará.

Dicho así parece sencillo, pero si añadimos que cada luchador posee varias series de golpes, y que se pueden utilizar numerosos objetos y armas, obtenemos un cóctel que hace que **cada pelea sea frenética y totalmente distinta de la anterior.**

Los escenarios están ambientados en localizaciones ya conocidas de los juegos de estos chicos, por lo que nos vemos las caras con Bowser en el mundo de Mario, o con Pikachu en el estadio de los Pokémon. Pero además se van transformando a medida que avanza el combate, lo que añade aún más caos al asunto.

Fijándonos en el menú de modos de juego, descubrimos que la oferta es casi inagotable. Dentro del modo Clásico seleccionamos uno de los **19 personajes disponibles** y vamos compitiendo contra el resto hasta proclamarnos campeones. Otra original opción es el **modo Aventura,** donde debemos recorrer niveles tan conocidos como las mazmorras de «Zelda» o los circuitos de «F-Zero» repartiendo tortas al tiempo que ▶



VAYA REPERTORIO DE GOLPES
*La lista de golpes disponible para cada personaje es considerable. Si queréis practicarlos antes de saltar a la arena, nada mejor que **la opción de entrenamiento.** Además, podéis definir al detalle todos los aspectos: rival, dificultad, objetos, etc.*



Antes de cada pelea nos informan de con quién peleamos y en qué condiciones.



A la hora de combatir con un jefe final tenemos que fijarnos bien en su rutina de movimientos para acabar con él.

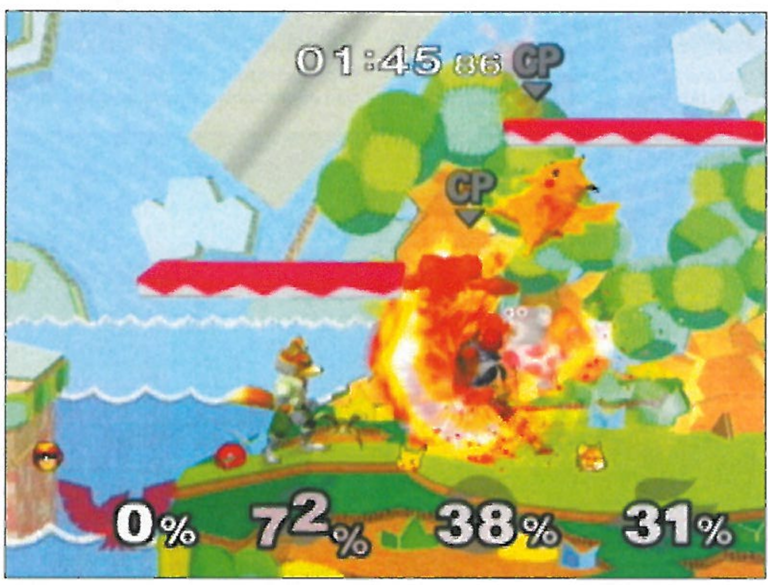


En el nivel de Kirby hay que estar muy atento a estos chicos. Especialmente a sus bocas, porque se lo comen ¡TODO!



EL COLECCIONISTA DE PERSONAJES

A medida que jugamos vamos ganando monedas, y después nos podemos gastar los ahorros en una chulísima máquina que sortea figuras de personajes para coleccionar. Además, cada una se acompaña de un extenso texto que relata su historia en el universo de juegos Nintendo.



¿Juego para niños? No creáis, a veces las cosas se pondrán muy "calientes". Si queréis ganar, no podéis mostrar ninguno tipo de compasión. Además, no hay tiempo.

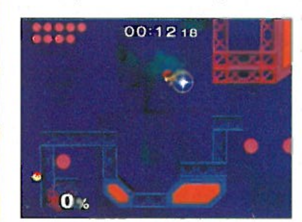
LOCURA **Cada pelea en «Smash Bros. Melee» es una loca sucesión de golpes, saltos y gritos, hasta lograr un resultado totalmente alucinante.**

TÓMATE UN RESPIRO

Cuando te canses de tanto rival enfurecido, relaja tus músculos en las divertidas pruebas del modo Estadio. Como ves, son de lo más original:



Aquí tienes cinco segundos para coger el bate de béisbol y propinar un golpe lo más fuerte posible al saco. ¡Corre!



En ésta debes romper todas las dianas, así que te toca poner en práctica el repertorio de golpes de tu personaje. ¿Te los conoces todos?



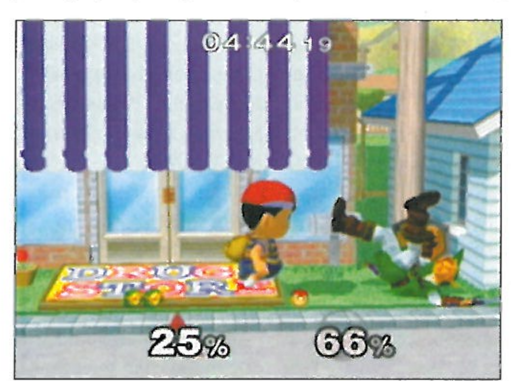
Ciertos objetos esconden ayudas útiles, pero ojo, porque algunos son explosivos.



Los combates dos contra dos suponen un nuevo grado de caos: ¿te encuentras?



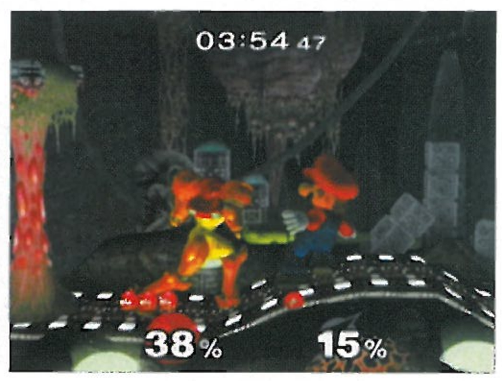
Los escenarios son dinámicos, como éste de F-Zero, con las naves pasando.



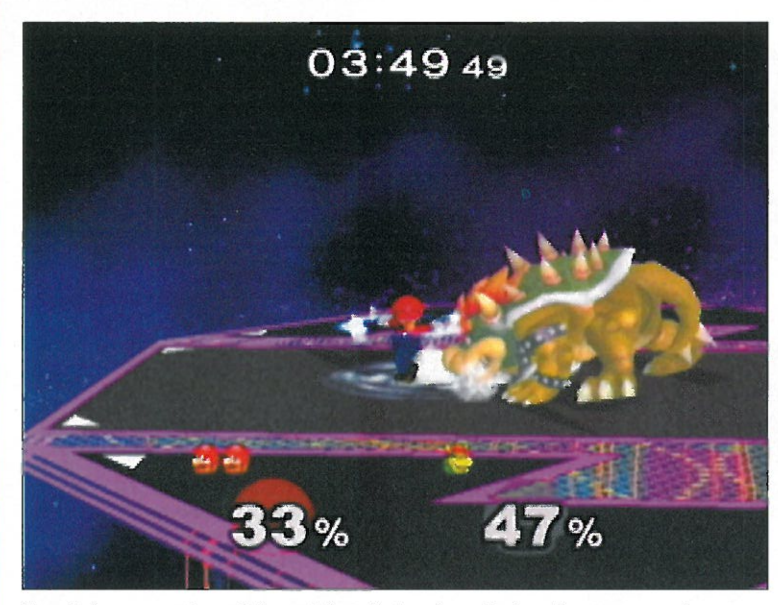
La interacción con los escenarios es muy importante. En éste, por ejemplo, si el toldo cae, nos la damos.



Si ves un arma cerca, lánzate a por ella. Si la coge otro, te verás esquivando disparos sin parar.



Juntar a Mario y a Samus (Metroid) es un lujo, pero da la impresión de que no se llevan demasiado bien...



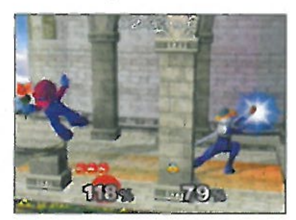
Uno de los momentos estelares del modo Aventura: Mario y Bowser se ven las caras, por enésima vez. en un juego Nintendo. La pelea no va ser fácil. ¡Tiembla, Bowser!



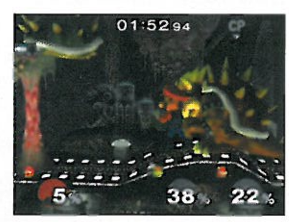
Otro de los retos disponibles consiste en recolectar monedas. Aparecen cada vez que un personaje encaja un golpe, pero a veces nos distraemos al recogerlas...

PELEAS Y MUCHO MÁS

«Smash Bros. Melee» nos ofrece una impresionante variedad de modos y opciones de juego. Para un jugador, la oferta es enorme, pero el mayor número de horas lo vais a invertir en los modos Clásico, Aventura y Eventos. Y luego, a ganar monedas, coleccionar...



En el modo Clásico peleamos para ganar los torneos.



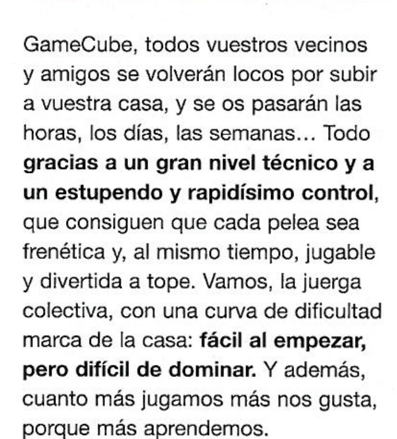
El modo Eventos nos propone combates de lo más curioso.



En el Aventura recorremos una serie de niveles. Al final de cada uno, jefazo al canto.

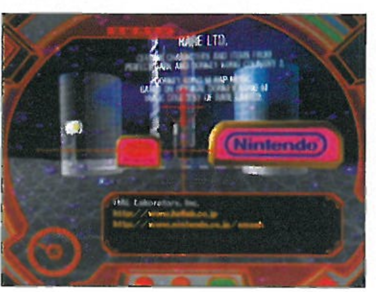








Podemos ir desbloqueando escenarios a medida que ganamos torneos.



Cuando completamos un modo de juego, podemos disparar a los "autores".

avanzamos o esquivamos naves. Al final de cada nivel, nos las vemos con el enemigo jefe, al que tenemos que derrotar en un durísimo combate en toda regla. Y por si todo esto no nos ha parecido suficiente, existen también los **modos Entrenamiento, Estadio,** que incluye tres divertidos minijuegos, y el rompedor modo **Eventos,** donde se nos proponen peleas ya diseñadas con condiciones y objetivos de lo más curioso.

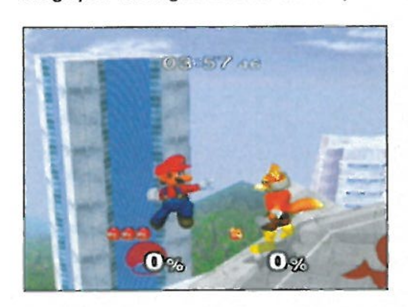
La locura multijugador

Pero si no os mola mucho el tema de pelear solos, tranquilos, que este título no se ha olvidado de vosotros. **Aquí pueden juntarse... ¡hasta 64 jugadores!, con combates de hasta 4 amigos a la vez.** Y aquí sí que se consigue la locura máxima; las tardes solitarias serán historia, porque en cuanto metáis el mini-DVD en vuestra GameCube, todos vuestros vecinos y amigos se volverán locos por subir a vuestra casa, y se os pasarán las horas, los días, las semanas... Todo **gracias a un gran nivel técnico y a un estupendo y rapidísimo control**, que consiguen que cada pelea sea frenética y, al mismo tiempo, jugable y divertida a tope. Vamos, la juerga colectiva, con una curva de dificultad marca de la casa: **fácil al empezar, pero difícil de dominar.** Y además, cuanto más jugamos más nos gusta, porque más aprendemos.

Como postre final, encontráis **mil extras** que hacen que el juego no se acabe nunca: existen personajes y escenarios ocultos, figuras para coleccionar, bonus... Vamos, que para "estrujar" el disco al máximo vais a tener que invertir las más de 200 horas que se le estiman de vida. Y de verdad que el juego las merece.



Con el escudo podemos protegernos de los golpes enemigos durante un tiempo.





En el Pokémon Stadium se organizan auténticas batallas campales. A los personajes que combaten se van uniendo los Pokémon que surjan de las Pokédex. ¡Ufff!



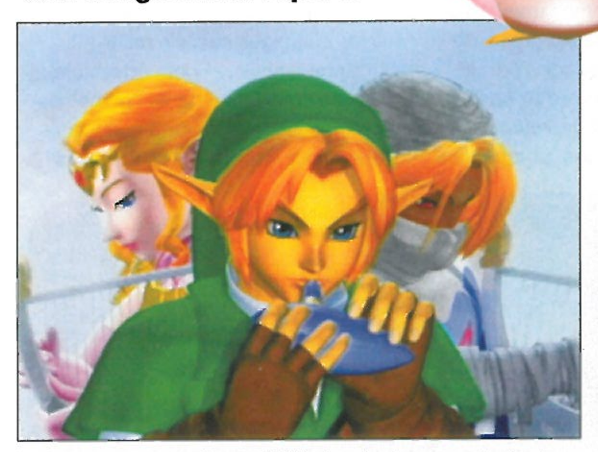
DIVERSIÓN Es el lema de este juegazo. Meterlo en la consola supone no parar de jugar en unas cuantas horas. Y si estás con amigos... la repera.

YA NO ESTARÁS SOLO EN CASA





Si para uno solo, el juego ofrece toneladas de opciones y diversión, para varios la locura se eleva, sí sí, al cubo. Cuatro amigos, cuatro mandos, y ya tenéis la juerga asegurada para meses. ¡Mola!



La intro nos muestra las posibilidades de almacenamiento de los DVD's de GameCube. Tócala otra vez, Link (y otra, y otra...).



Las "Melees Multiman" son una auténtica locura: peleas con hasta cien adversarios, y en condiciones a veces imposibles.



¡QUÉ GRANDE SOY!

Entre los muchos potenciadores disponibles, uno de los más divertidos es el que nos permite convertirnos en gigantes durante unos instantes. Venga, venid...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94

▲ Mario y compañía brillan con luz propia. Los escenarios y los efectos de luz, a la altura. Y las animaciones, geniales.

▼ En ocasiones los polígonos se montan, pero sólo los más puristas lo percibirán al luchar.

SONIDO 90

▲ Contundentes golpes y continuos gritos en las peleas. Las melodías, partituras de antiguos juegos de Nintendo.

▼ Lástima que algunas de estas músicas suenen a "organillo" por ser fieles al original.

JUGABILIDAD 96

▲ Su punto fuerte. Empezar significa no despegarse de él en horas. Y si juegas con amigos, despídete del mundo.

▼ A veces existe demasiada confusión en pantalla, aunque forma parte de su filosofía...

DURACIÓN 96

▲ Para un jugador es laaaargo, y las peleas multijugador son una bomba de adicción.

▼ Tener que meter a 64 amigos en casa, con lo pequeñas que las hacen ahora.

TOTAL 95

▲ No es una adaptación del título de N64 y ya está, sino **una delicia visual y jugable** que nos mantendrá pegados a la Cube durante semanas.

▼ Es un juego de lucha **atípico.** Puristas abstenerse. Les parecerá algo "light".

EL RANKING

1. **Super Smash Bros. Melee**
2. **Bloody Roar**

Aunque resulta casi absurdo comparar ambos títulos por su diferente filosofía, hay que decir que el planteamiento, la enorme diversión y la larga duración de «Smash Bros.» le hacen quedar claramente por encima de su primer rival en GameCube.



Al fin, cara a cara con Sonic

SONIC ADVENTURE 2

A los jugones más veteranos todavía nos suena extraño, pero sí, la mascota de Sega nos trae a GameCube su última aventura. Un momento... ¿quién son ésos que vienen con Sonic?

Todos a pelear

Resulta que el puercoespín azul ha invitado a su debut en la consola de Nintendo a todos sus amiguetes... y a más de uno que quisiera verlo en cualquier sitio, menos corriendo por ahí a toda pastilla. Por eso, antes de empezar la aventura **podemos elegir bando: los buenos** de la película (Sonic, Tails, y Knuckles), o el **lado oscuro** (Shadow, Robotnik, y Rouge). Con uno u otro bando, las fases van alternando protagonistas y estilo: hay **plataformas "marca Sonic",** con sus loopings y su velocidad, en las que nuestra única misión es llegar vivos al final del nivel (las protagonizan Sonic o Shadow); **fases de disparo** en las que avanzamos montados en un robot equipado con lanzamisiles, aunque también saltamos un poco (las de Tails o Robotnik); y por último, niveles donde debemos **investigar grandes escenarios** en busca de tres esmeraldas ayudados por un radar (los de Knuckles o Rouge).

Quizá los **niveles de velocidad** sean los más logrados, porque dan lugar a **rápidos movimientos de cámara y efectos espectaculares,** que nos permiten sentir el vértigo típico de Sonic. Por el contrario, las fases con el robot son más pesadas, ya que fija automáticamente los objetivos y acabamos cargándonos a los enemigos casi sin mirar.

Como sabéis, «Sonic Adventure 2» es una conversión de su "primo" de Dreamcast, y la mayor diferencia es que ahora **se han potenciado las** ▶



LA HISTORIA CUENTA...

Pues depende, porque según cuál de los dos bandos elijamos nos enteramos de una parte del argumento o de la otra. Ambas historias se entrecruzan en algunos puntos, y sólo nos será revelada toda la verdad cuando nos acabemos el juego con los buenos y con el "lado oscuro".



EL "ANTI-SONIC"

Shadow, una réplica de Sonic en color negro, es el último "invento" del Dr. Robotnik para acabar con el erizo azul. Este misterioso personaje se hace llamar la "máquina de guerra perfecta"... ¡será fantasma el tío!



Esas casillas son items que hemos recogido y que podemos dar a los "chaos" para que adquieran habilidades nuevas.



"Grindar" las barandillas nos ayudará a ir más deprisa durante nuestra carrera, pero hay que controlar para no caerse.



La aventura no podía tener mejor comienzo: Sonic debe atravesar una ciudad a toda pastilla, corriendo entre tráfico real y pegando saltos... ¡como ésteeeeeee!



Los escenarios de investigación tampoco son mancos, pero no pueden ofrecer espectaculares cambios de posición de la cámara, porque se haría muy lioso.



Si apuntamos un momento al enemigo, se fijará el punto de mira. ¡Fuego!



Sonic es capaz incluso de andar por las paredes. Sólo tiene que coger velocidad.



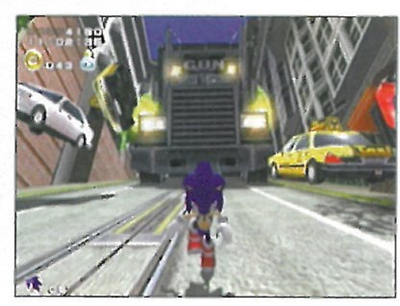
A veces recorremos una fase con los dos bandos, pero en diferentes momentos.

CÓCTEL El desarrollo del juego se hace a través de varios géneros diferentes. Tendrás que correr, disparar y explorar dependiendo de las circunstancias. La mezcla da resultado, os lo aseguramos.



La cámara nos muestra una acertada perspectiva cuando nos enfrentamos a enemigos de final de fase.

ARTE A TODA PASTILLA





En las fases de velocidad vemos algunos giros y efectos luminosos completamente alucinantes. Pero mucho ojo porque los efectos salen en momentos críticos, ¡así que cuidado!

Echa un ojo a «Sonic Advance» en nuestra guía de compras. Quizá te animes y lo pruebes. Pág. 63



La búsqueda de esmeraldas es todo un arte. Primero las localizamos con el radar, pero luego hay que rastrear bien la zona, porque suelen estar bastante inaccesibles.



En los combates de robots podemos desarrollar estrategias que no sean el típico "toma misil, huy que me da". Utiliza las diferentes alturas y los reboteadores, chaval.

¿TE ECHAS UN...?

Pues lo que haga falta: carreras, batallas, o incluso poner a competir a nuestros "chaos". Son los robots los que se llevan la peor parte, ya que se hace un poco soso lo de mandar y esquivar misiles, pero al menos se han incluido escenarios y retos especiales exclusivos para este modo.



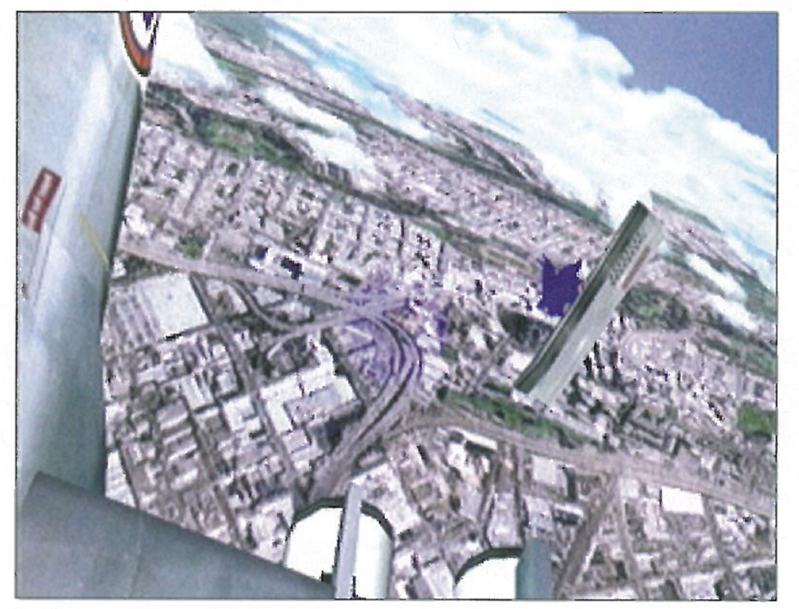
Buscar esmeraldas es para los "avispaos" que echan un ojo a la pantalla del adversario.



Las carreras pueden ser a pie o deslizándonos por raíles. Calculad bien los saltos o...



Las carreras de robots son casi más divertidas que sus combates normales.



Sonic escapa a su estilo de un avión en el que le llevaban prisionero: un pedazo de fuselaje, un saltito y adiós. Nos encanta este chaval azul, tiene soluciones para todo.





Además de anillos, encontramos ítems que nos dan movimientos especiales.

partidas para dos jugadores. Además de modos que ya existían, como carreras entre los personajes más rápidos, batallas de robots batiéndose a misilazo limpio, o la búsqueda de esmeraldas por los escenarios, ahora **aparecen también minijuegos** como las carreras de "Chaos" (esos bichitos que vamos criando durante el juego), el "Chao Karate", o una competición de karts.

El **nivel gráfico** es bastante alto, pero podrían haberlo redondeado con más polígonos en personajes y escenarios, y tiene el gran puntazo técnico de que **podemos conectar nuestra GBA.** En fin, una aventura que os durará bastante tiempo y tiene momentos realmente divertidos, aunque no haya evolucionado gráficamente respecto al original.



El Dr. Robotnik también causa estragos con sus misiles. Podemos lanzar hasta cinco proyectiles a la vez y, si todos consiguen impactar, nos llevamos unos puntitos extra.



Los jefes son presentados por todo lo alto, aunque luego no son para tanto.





El juego está lleno de pequeños y fugaces detallitos, como estas gaviotas.




Mientras Sonic se lanza de cabeza a por Shadow, éste hace uso de la esmeralda del caos y lo deja con un palmo de narices. Mientras tenga esa joya lo llevas difícil, majo.

¡HOLA "CHAO"!







Si encontramos la llave adecuada podemos visitar el **jardín "Chao"**, el lugar donde viven las mascotas que criamos en el juego. Tenemos que alimentarlas con los animalillos o cápsulas que hayamos recogido, y cuando crezcan las pondremos a competir en carreras, o las apuntaremos al dojo de kárate, según sus características. ¡Y también podemos descargar el "Chao Garden" a la GBA sin necesidad de cartucho (aunque tenerlo ofrece ventajas)!

ELIGE **Según el bando que elijas, el orden de las fases variará. Así como la cría de Chaos.**


Las fases de investigación son las más largas, porque encontrar las esmeraldas de cada escenario puede llevarnos un buen rato.



Pues sí, es Omochao y nos ayudará con las nueva acciones que vayan apareciendo y con información sobre cada nivel.



¿CUÁL ES TU ESTILO?

El juego mezcla diferentes estilos: plataformas, acción, investigación, y hasta hay fases que emulan un descenso en "snowboard" a toda pastilla. ¡Aquí no se aburre nadie!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80

▲ Efectos grandiosos, e incluso detalles graciosos en los escenarios.
▼ GameCube es capaz de mover más polígonos de los que aparecen aquí.

SONIDO 91

▲ Magnífica banda sonora, que va desde el rock hasta el reggae. Voces claras y abundantes.
▼ Los efectos pasan un poco desapercibidos. Las voces están en inglés, pero con subtítulos en castellano.

JUGABILIDAD 90

▲ Los controles son simples y muy intuitivos.
▼ En las fases de velocidad, los cambios de cámara y la rapidez del personaje nos crean algunos problemas.

DURACIÓN 89

▲ El modo battle y la cría de Chaos le dan un extra de muchas horas.
▼ Si lo juegas sólo de pasada no durará tanto, pero aun así tienes dos extensas historias.

TOTAL 90

▲ Una buena aventura, con **diferentes estilos que combinan bien.** Además tiene momentos muy espectaculares.

▼ **Falla un poco el aspecto gráfico,** que no ha sido mejorado, y las fases con robot son un tanto sosas.

EL RANKING

1. Sonic Adventure 2 Battle

Este título no es comparable a otras aventuras ya disponibles, como la de Luigi. La velocidad puede recordar a «Extreme G3», pero como además tiene momentos de "shooter", de vuelo... No, lo cierto es que no se ha visto un juego igual.

Se quedó en príncipe...

SCORPION KING

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **VIVENDI**
- Desarrollador: **WAY FORWARD**
- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **6 MUNDOS**
- Edad: **MAYORES DE 11 AÑOS**

- **BATERÍA: PASSWORDS**
- **1 JUGADOR (DIFERENTES FINALES)**

- Precio: **52,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 79
Las animaciones son bastante decentes. Sin embargo, los escenarios resultan algo pobres.

SONIDO 80
La música es muy "egipcia" y se pega bastante. Los efectos, algo simplones.

JUGABILIDAD 73
El control es un poco "duro" y el juego acaba resultando monótono.

DURACIÓN 81
Son seis mundos bien largos y el hecho de tener varios finales hará que juegues hasta verlos todos.

TOTAL 79


La **variedad de golpes** y poder llevar **dos armas**.


En **GB Color hubiera triunfado**, en Advance se le notan ciertos defectillos.

Después de batir récords en los cines de todo mundo, El Rey Escorpión "afila" la espada de Osiris en nuestra GBA. Y todo, para salvar a Egipto.

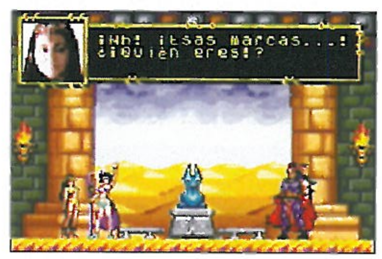
¡Este escorpión no pica!

Con una clara influencia de títulos como «Castlevania», recibimos este juego protagonizado por el héroe de la película. En su papel, la misión principal que tenemos por delante es rescatar a nuestra clarividente esposa, porque sólo así podremos **salvar a Egipto de las manos del malvado hechicero Menthu**.

Para llevar a cabo tan magna empresa, saltaremos, treparemos y nos colgaremos del techo a lo largo de seis niveles, mientras buscamos las cuatro gemas necesarias para controlar la espada de Osiris.
Y aparte de los saltos, también **repartimos "cera" por doquier**. Para ello contamos en todo momento con dos armas de características diferentes: **la espada y las cuchillas.** Estas últimas aumentan su poder a medida que vamos recogiendo células rojas. Con ellas podremos **envolver nuestra arma en fuego**, e incluso lanzar bolas ardientes. Además dispondremos de varias ayuditas en forma de vidillas y otros ítems, para llevarlo mejor.

Como veis, «El Rey Escorpión» posee los ingredientes necesarios para convertirse en un cartucho apetecible. Así sería si no tuviera dos aspectos que no nos han convencido del todo. Por un lado, el apartado gráfico no está todo lo bien resuelto que merece el tema. A pesar de lucir efectos tan sorprendentes como **las transparencias y la iluminación** en tiempo real de las antorchas, en Advance se podría haber hecho bastante más con los monótonos decorados. Y por otro lado **le falta algo de variedad al desarrollo,** que es muy lineal y no ofrece alicientes en forma de nuevos enemigos. Aun así, no deja de ser un beat'em up de los de siempre. Ya sabéis "topalante" y a **mamporrazo limpio**. Y si eso es lo que os mola, aquí tenéis uno con ambiente de cine.


Estas esferas nos proporcionan jugosos e imprescindibles aumentos de salud.



A través de los diálogos en castellano, nos ponemos al día de la historia.


Nuestra iluminación cambiará cuando estemos cerca de las antorchas.


Enemigos de este porte son los que nos soltarán las gemas para nuestro guante. Las ganaremos al final de cada nivel.


En las primeras fases el juego nos enseña a realizar los movimientos básicos, como colgarse del techo o las paredes.


Aunque son muy típicos, los retos de habilidad abundan en este juego.

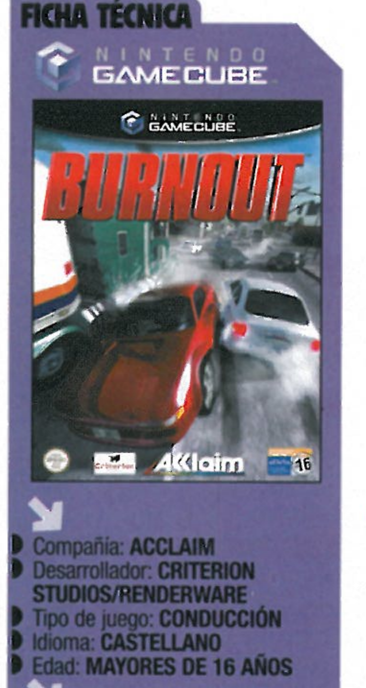
¡DOS VECES BIEN!

Disponemos de dos armas diferentes a lo largo del juego, con las que podemos ejecutar varios movimientos. Así, las cuchillas, que golpean más rápido, pueden ser lanzadas o bien utilizadas a modo de "ventilador". Y la espada es más potente pero pesa más. Podemos cambiar de una a otra cuando queramos.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **ACCLAIM**
- Desarrollador: **CRITERION STUDIOS/RENDERWARE**
- Tipo de juego: **CONDUCCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **MAYORES DE 16 AÑOS**

- TARJETA DE MEMORIA: 4 BLOQUES (MÍNIMO)
- CONEXIÓN GB ADVANCE: NO

- 1-2 JUGADORES
- 14 CIRCUITOS
- 5 COCHES
- MÁS DE 300 VEHÍCULOS CIRCULANDO A LA VEZ.

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Conviértete en el amo de la carretera

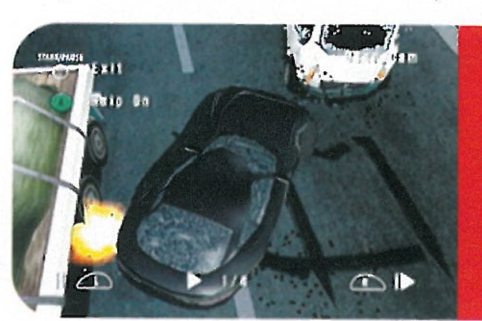
BURNOUT

El público de GameCube está deseando echar mano a un buen juego de coches, y nosotros pensamos que «Burnout» es un magnífico comienzo. El juego de Acclaim tiene la velocidad y espectacularidad necesarias para hacer olvidar años de abstinencia.

Volantes peligrosos

Empecemos por decir lo que no es «Burnout», para situar rápidamente a todo el mundo. **No es un simulador de carreras con coches reales.** Y tampoco **es una carrera al uso.** Los circuitos son autopistas, carreteras y calles con tráfico real, y **se premia la conducción temeraria.** Cómo sino íbamos a cruzar la meta los primeros, (dar un número de vueltas a cada circuito) entre más de **300** vehículos circulando al mismo tiempo, todos con su propia inteligencia artificial: que se paran en los semáforos, se asustan cuando nos ven a toda velocidad en dirección contraria... Así pasa, que **los accidentes,** los nuestros y los de los tres rivales que también van a lo loco buscando rapiñar tiempo, **están a la orden del día.** Pero aquí, eso forma parte del espectáculo, y aunque no son ningún premio, elevan las **cotas de emoción y dramatismo** de este peculiar arcade. Con cada golpazo viene una repetición instantánea que permite revivirlo desde diferentes cámaras y con sumo detalle. Se te ponen los pelos de punta, chaval.

Tampoco están mal los números que maneja «Burnout»: **5 coches de inicio, 14 circuitos y modo dos jugadores** bien resuelto. La parte técnica supera en prestaciones a lo que hayas visto en otras consolas. Los gráficos son geniales, con mejor nota para los escenarios sobre los coches, aunque las carrocerías son sólidas y reflejan brillos y luces. La **sensación de velocidad** es altísima y no discute con un control sólido, si bien los autos más potentes resultan algo más "duros". Y los accidentes ponen la guinda, de la mano de un motor que espachurra los coches y hace saltar los cristales con unas **físicas reales.** En el lado negativo, el **exceso de arcade,** que quizá no satisfaga al usuario que busca algo más pasadas las primeras horas de juego desenfrenado. Ahí se queda algo corto el de Acclaim. Con más extras, se habría salido. Pero también es cierto que con lo que tiene, es capaz de convencer a cualquiera.

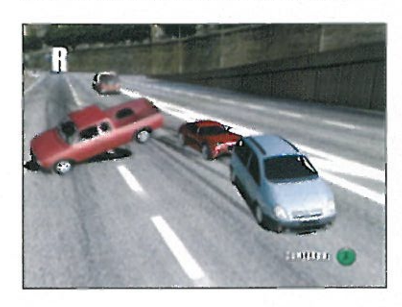


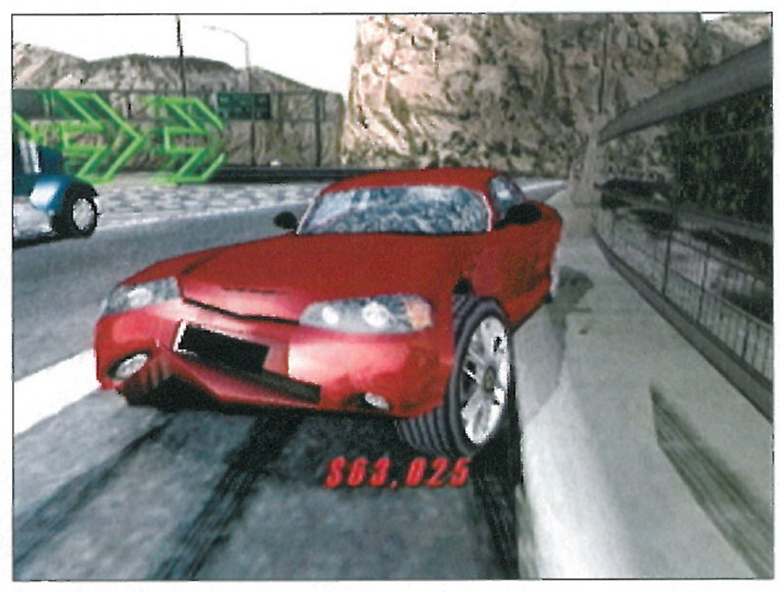
REPITE LOS MEJORES GOLPES

Disfruta de los choques más espectaculares con el modo replay, que permite recuperar cada accidente que hayamos tenido durante la carrera, y repetirlo desde dos cámaras y a la velocidad que queramos. Podemos grabar y coleccionar los mejores golpes.



Esquiva, frena, acelera, al otro carril... así es el tráfico real. ¡Muévete entre ellos!

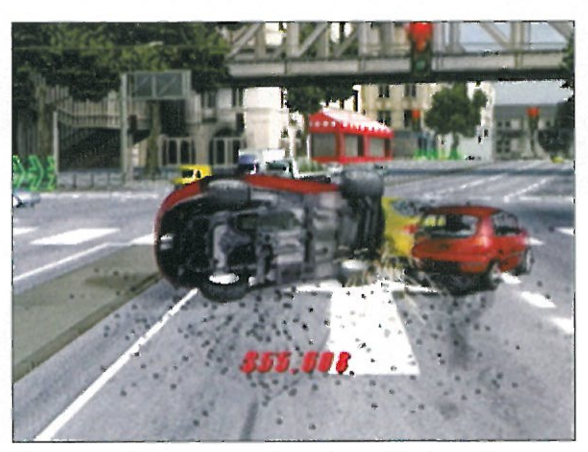




Las físicas en los choques son muy reales. El vehículo se espachurra, salta la luna... y luego te dicen cuánto cuesta la avería. Regresaremos a carrera en estado normal.



El control está bien diseñado. Los coches más potentes, como esta furgoneta, van más "duros" y cuesta algo más dominarlos.



Sí, espectacular, pero recuerda que los accidentes quitan tiempo y el crono no se detiene hasta el próximo "checkpoint".

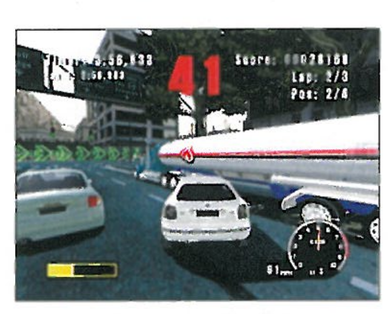
EL ROCE TIENE PREMIO



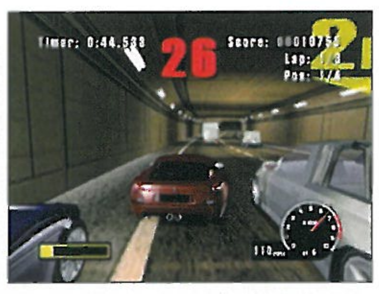


La conducción temeraria premia con dinero y opción de meter el turbo. Cuanto más cerca pasemos de los coches al adelantar, antes se llenará la barra de energía que permite correr mucho más.



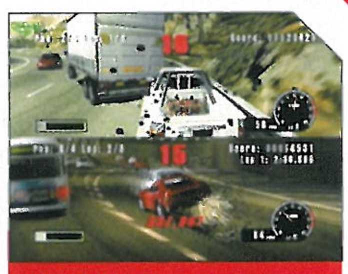


FRENÉTICO Y DIVERTIDO **Las primeras partidas con «Burnout» se pasan volando. Son carreras trepidantes y espectaculares en las que cambiamos de carril sin parar o circulamos en sentido contrario.**



En los túneles apreciaréis el cuidado con que se ha trabajado la iluminación.

Hay que atravesar los checkpoints antes de que el crono llegue a cero. Sino, adiós.



A DOBLES

Busca una pantalla amplia y llama a un amigo. Competiréis por el título de "bestia de la carretera" en un modo dobles simplemente alucinante. ¡¡Pisa ese acelerador!!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89

▲ Los escenarios mejor que los coches. Anota detalles como el antialiasing, que regala suavidad, y que la iluminación ha sido retocada buscando mayor realismo.

▼ La cámara "pega" a la carretera a nuestro vehículo y ofrece una vista mejorable.

SONIDO 89

▲ Los efectos, realistas y creíbles. La banda sonora le pone picante a la carrera.

▼ Si te acostumbras a los temas, todos te acaban sonando igual.

JUGABILIDAD 91

▲ Un arcade rompedor y bien hecho. Los accidentes te dejarán sin habla.

▼ El control de algunos coches, demasiado duro. Algunos circuitos son parecidos entre sí, lo que resta diversión.

DURACIÓN 85

▲ Hay 14 largos circuitos y 10 coches, con estos números...

▼ Pero no sólo se vive de números, porque a esas velocidades a uno se le pasan los circuitos en un pis-pas.

TOTAL 89

▲ Una propuesta arriesgada que **impacta y divierte.**

▼ La experiencia de otras versiones debería haberles abierto los ojos: **hacen falta más coches y circuitos.**

EL RANKING

1. **Burnout**

Y ya está. Hay más de velocidad, pero esto es una carrera. Ni es «Crazy Taxi» ni «Wave Race», así que lo dejamos solito hasta que aterrice un nuevo juego de coches, como por ejemplo... ¿«Grand Theft Auto 3?». Ya veremos, todo es posible.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: HUDSON
- Tipo de juego: LUCHA
- Idioma: INGLÉS
- Edad: MAYORES DE 15 AÑOS

- TARJETA DE MEMORIA: 3 BLOQUES
- CONEXIÓN GB ADVANCE: NO

- 1-2 JUGADORES
- 16 PERSONAJES
- 9 ESCENARIOS
- 7 MODOS DE JUEGO

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Estas peleas son una animalada!

BLOODY ROAR: PRIMAL FURY

La saga de lucha más famosa de Hudson se ha marcado en GameCube su capítulo más espectacular. De hecho, podemos aseguraros que este juego es una auténtica "bestialidad"...

Cuidado, que muerden

La característica principal de «Bloody Roar» es que sus personajes tienen una doble personalidad. Y no es que estén "majaras", sino que los **doce luchadores -más cuatro ocultos-** pueden adoptar dos apariencias distintas: **la normal y la animal**, que les da una mayor vitalidad y fuerza física. Este planteamiento le añade un juego un fuerte componente de estrategia, ya que hay que saber cuándo conviene transformarse en bestia. Además, como cada apariencia tiene golpes distintos, multiplica las posibilidades de cada luchador, y al final **es como manejar a dos personajes a la vez.**

El control es sencillo, y bastan tres botones para realizar todo tipo de golpes y combos. A los más puristas quizá les parezca muy "básico", pero el resto de jugones lo agradecerán. ¿Preguntáis por los modos de juego? Pues hay siete, que vienen a ser los típicos del género: Arcade, Versus, Tag Team para uno o dos jugadores, Survival, Time Trial y Entrenamiento. El Arcade es el principal, pero os avisamos que no es nada fácil de superar, y que además tendréis que completarlo más de una vez para desbloquear personajes ocultos.

Repasando la parte técnica, los combates nos regalan un montón de **efectos gráficos de calidad**, y los personajes se mueven como los ángeles pese a su considerable tamaño. Es la guinda de un juego espectacular y muy recomendable.



ESCENARIOS DE PAPEL

Las peleas se desarrollan en 9 rings cerrados, y la mayoría van sufriendo modificaciones por los golpetazos que le propinamos a las paredes, suelos y demás. Lo que no sabemos es quién paga después los desperfectos. ¿El que pierde quizás?


La intro del juego tiene un estilo manga total, y nos sitúa en la acción.





Aunque sólo utilizamos tres botones (patada, puñetazo y bloqueo) para controlar a los personajes, podemos realizar geniales combos de más de una docena de impactos.



PELEA EN EQUIPO
El modo Team Battle nos permite disputar peleas tres-contra-tres. Lo malo de esta modalidad es que no nos deja cambiar de personaje en mitad del combate.



Durante los combates vemos efectos de luz acompañando a los golpes y distorsiones de la imagen tan resultonas como ésta.



El tamaño de las criaturas es realmente descomunal. De hecho, Uranus es tan grande que no entra en la pantalla. ¡Qué bestia!





EL COMPLEMENTO IDEAL «Bloody Roar» apuesta por un estilo de lucha espectacular y muy dinámico, que contrasta con el concepto más "simpático" que nos propone el genial «Smash Bros. Melee».


Este raro camaleón puede desaparecer delante de las narices del contrario.



¿Queréis ver vuestros castañazos otra vez? Pues esperad a que acabe la pelea.

EL "OTRO" ARCA DE NOÉ





Como ya os hemos dicho, estos luchadores pueden transformarse en animales. Eso sí, sólo pueden hacerlo cuando se rellena del todo la barra de energía de la parte inferior de la pantalla.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

91
▲ Destacan el depurado diseño de los luchadores y su gran tamaño. Además, todo se mueve con mucha fluidez.
▼ En algunos escenarios falta mayor profundidad.

SONIDO

84
▲ Los personajes no paran de gritar y chillar, y los golpes suenan contundentes.
▼ La música acaba haciéndose un pelín repetitiva.

JUGABILIDAD

89
▲ El control es fácil, y las transformaciones de los luchadores aportan estrategia y dinamismo a los combates.
▼ La variedad de golpes por luchador podría haber sido más amplia.

DURACIÓN
90
▲ Los 5 modos de juego disponibles para un jugador, más otros 2 destinados al multijugador, os divertirán durante meses.
▼ Ninguna de las modalidades de juego resulta realmente novedosa.

TOTAL

90

▲ **La posibilidad de convertirnos en bestias** en mitad de las peleas nos ha molado mucho. Además, es un goce visual presenciar cada combate.
▼ **Su sistema de control** no es tan completo como en otros arcades de lucha.

EL RANKING

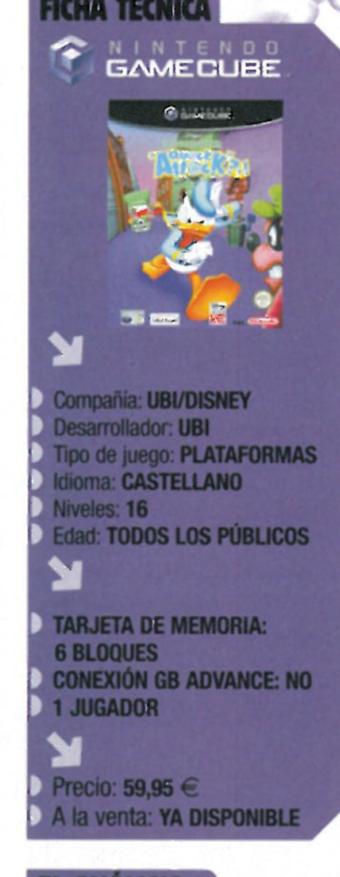
1. Super Smash Bros. Melee
2. Bloody Roar: Primal Fury

Parece que los juegos de lucha se van a convertir en uno de los géneros más punteros de GameCube. El de Nintendo, «Smash Bros» es más variado y técnicamente mejor. El de Activision ofrece lucha más en serio y golpes contundentes.

Si te quedan dudas sobre el estilo de lucha que prefieres, busca la review de Smash Bros Pág. 28

Un pato con muy malas pulgas

DONALD QUACK ATTACK



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **UBI/DISNEY**
- Desarrollador: **UBI**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **16**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **TARJETA DE MEMORIA: 6 BLOQUES**
- **CONEXIÓN GB ADVANCE: NO**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

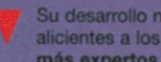
GRÁFICOS **80**
Modelado y animaciones con aspecto de "cartoon", y buenos efectos de luz. La mejor versión.

SONIDO **60**
¿Dónde están las músicas guays de Disney o los divertidos efectos sonoros? Aquí no, desde luego.

JUGABILIDAD **75**
Se juega bien y es divertido, pero lo de saltar y recolectar termina haciéndose algo repetitivo.

DURACIÓN **79**
El juego es largo, y la recolección de ítems y bonus garantizan rentabilizar la inversión.

TOTAL 78



▲ **Alegre, desenfadado,** se deja jugar y hará las delicias del **público joven.**

▼ Su desarrollo no ofrece alicientes a los **usuarios más expertos.**

Qué os parecería si a vuestro pato favorito le secuestran a su novia en sus narices? Pues a Donald no le ha hecho ninguna gracia, y menos aún cuando se enteró que su primo Narciso también iba tras la chica.

"¿¡Pfero efs qufe nfo mfe vfais a ayfudar!?"

Por supuesto que sí. Manejando a Donald en un **entretenido juego de plataformas,** donde nuestra misión será conseguir las piezas que el inventor Ungenio Marconi necesita para reparar su rayo transportador con el que vamos a salir a por Daisy. Nos esperan **16 niveles en 3D,** que se desarrollan con diferentes vistas: desde detrás del personaje, también en perspectiva lateral o incluso hacia nosotros, como ocurre cuando nos persigue una mano gigantesca en el bosque, dejándonos tiritando.

Para llegar al final de cada fase afrontaremos **muchas plataformas,** estáticas o móviles, y eliminaremos enemigos a base de puñetazos. Por el camino recolectaremos tuercas (para sumar vidas extra), y objetos como cajas sorpresa, zumos que cambian las habilidades de Donald, o iconos con golpes especiales. Una vez completados podremos volver a jugar cada nivel en modo normal o en la opción Time-Attack para conseguir nuevos ítems, objetos y bonus.

En la parcela técnica, el juego sale bien parado. Los personajes tienen el look de los comics, están bien modelados y son fácilmente identificables, y los escenarios parecen sacados de los dibujos de televisión. El control es rápido y no causa problemas. **Donde cojea es** quizá en el desarrollo, que al final se vuelve algo monótono y no es capaz de ofrecer alicientes para los jugadores más experimentados.



Los saltos son los protagonistas del juego. Donald se pasa casi más tiempo en el aire que en el suelo, luchando entre plataformas, objetos, ¿tapas de alcantarilla? También.

CORRE A POR DAISY

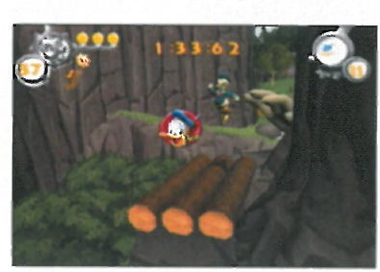




La estructura del juego es siempre más o menos la misma. Entramos en uno de los niveles y nos lo recorremos. Cuando completamos una subfase, podemos jugarla en Time Attack. Al final del nivel, nos vemos las caras con un enemigo final, como este pollo y sus crías, que se gastan una mala uva de impresión. ¡Ah, y por el camino, no olvides recoger las tuercas!



Si las manitas que nos vais a echar son todas así, mejor os las quedáis. Manazas.



¡Una vida extra! El juego no es difícil, pero siempre vienen bien. ¡Ya voy, Daisy!



El modo Time Attack sólo está disponible al completar un nivel en el modo Historia.

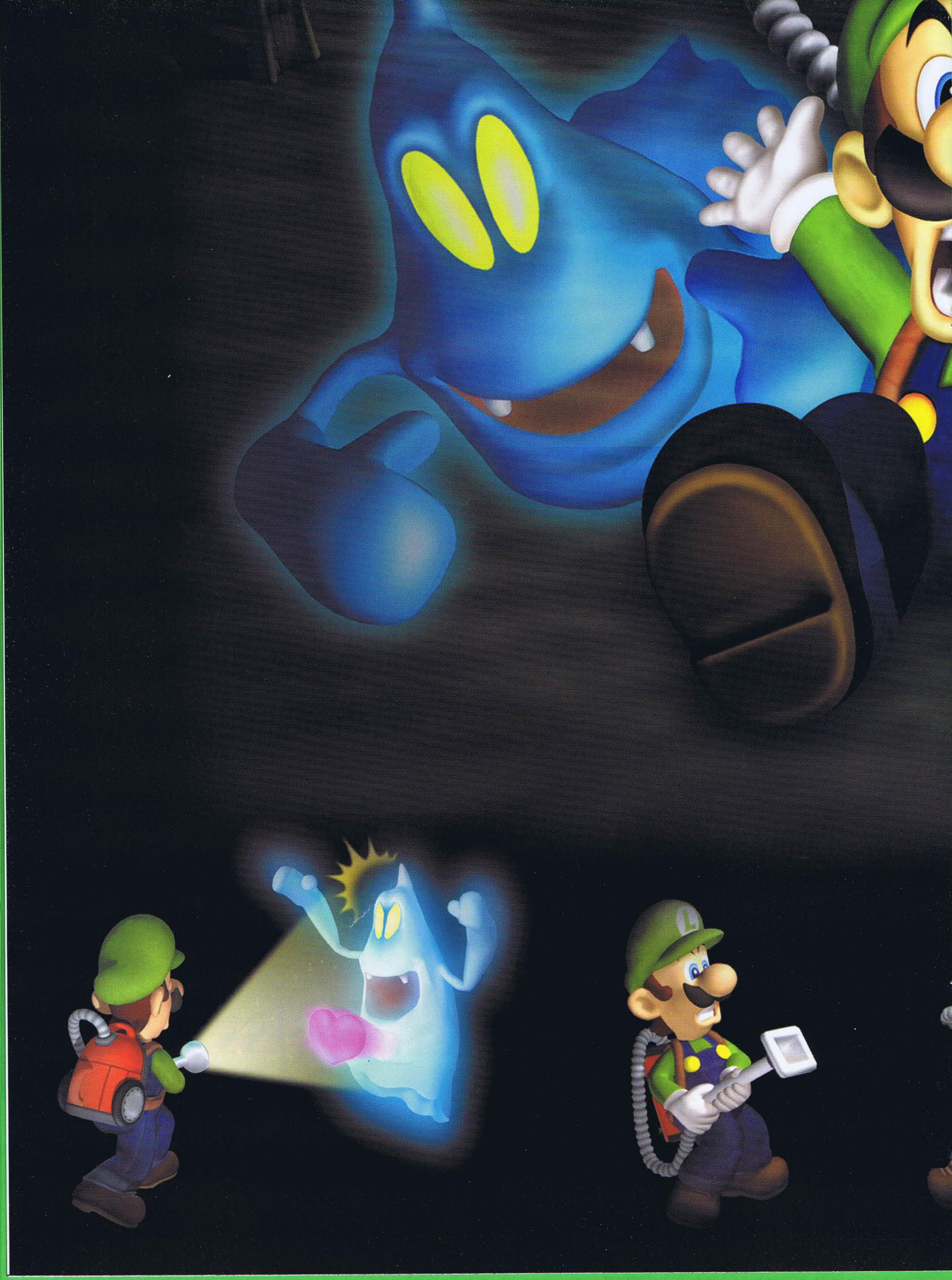

Nintendo®
Acción







Lui
Man



INFOGRAMES




SONIC™
TEAM


SEGA







gi's
sion


SONIC ADVENTURE™ 2
BATTL

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA SPORTS**
- Tipo de juego: **FÚTBOL**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **TARJETA DE MEMORIA: 49 BLOQUES**
- **CONEXIÓN GB ADVANCE: NO**

- **1-4 JUGADORES**
- **2 MODOS DE JUEGO**
- **32 SELECCIONES**
- **20 ESTADIOS**

- Precio: **65,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

La Copa del Mundo ya es vuestra

MUNDIAL FIFA 2002

Ya se acerca el verano. Tiempo para disfrutar de las vacaciones y, por supuesto, de la fiesta del fútbol: el Mundial. ¡Y lo bueno es que no vamos a necesitar salir de casa!

Bendita licencia

El hecho de que el nuevo FIFA tenga la **licencia oficial** del Campeonato significa que jugaremos con todas las selecciones mundialistas, que los jugadores tendrán nombres reales, y que disputaremos los encuentros en los mismos estadios de Japón y Corea que van a albergar cada partido. Por eso no es de extrañar que el **modo de juego estrella** sea precisamente ese, el **Mundial,** que sigue el desarrollo tal cual de la competición. Si por ejemplo elegimos jugar con nuestra selección, nos enfrentaremos en primera ronda contra Sudáfrica, Paraguay y Eslovenia. Además de este modo tan sólo existe la posibilidad de jugar partidos de exhibición, lo que a la larga perjudica la duración del juego.

A la hora de saltar al césped el juego propone una **forma muy arcade** de entender el fútbol, y su asequible control nos permite realizar cualquier jugada con sencillez. Así, los encuentros resultan **fluidos y entretenidos,** aunque hemos detectado un fallo que reduce la jugabilidad. Nos referimos a la **baja Inteligencia de los jugadores** controlados por la CPU, que les hace cometer errores "tontos" con relativa frecuencia. Pese a esto, pesan más los aspectos positivos (apuesta por el arcade, el control, gráficos a un nivel excelente...) que los negativos, con lo que estamos ante un juego de fútbol bastante interesante, y más si te apasionan los mundiales.



¡¡ME REPITA ESTE GOLAZO, PLEASE!!

Cada vez que consigamos un gol saltará automáticamente una repetición que nos ofrecerá desde distintos ángulos toda la jugada. Nosotros a su vez podremos controlar la acción para que no nos perdamos ni un solo detalle. Mola sobre todo cuando marcamos un golazo.



Esa estrella roja nos indica cuál es el jugador más importante de cada equipo.







¡VAYA CARA!
Los diseñadores se han esmerado para que los jugadores virtuales se parezcan a sus versiones de carne y hueso. Aquí vemos a Hierro, y sí, tiene un parecido muy razonable.

BUEN ESTRENO

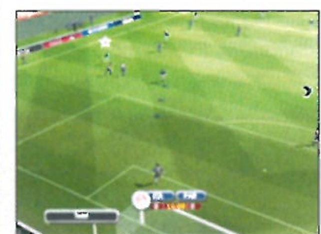
El primer juego de fútbol que aparece en GameCube nos ha dejado una buena impresión: su apuesta arcade resulta divertida, es fácil de controlar y posee la licencia del Mundial.



Podemos seguir la acción desde una gran variedad de vistas. Esta de media distancia nos permite ver el terreno de juego suficiente y apreciar el detalle de los jugadores.

¡¡PÁSAMELA!! ESTOY SOLO





Con el nuevo sistema de pases al hueco, no basta con pulsar el botón en el momento justo, sino que tenemos que esperar a que nuestro delantero se desmarque para enviarle el balón.



La licencia del Mundial hace posible que todos los jugadores y estadios sean reales. ¡Vamos, que hasta el balón es el oficial!

Según el árbitro que nos toque en suerte, las entradas serán sancionadas con mayor o menor severidad. Esta es de tarjeta.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87



▲ El aspecto y los rostros de los jugadores están muy trabajados, y los estadios están bien conseguidos.
▼ Las animaciones de los futbolistas son bastante mejorables.

SONIDO 79

▲ El sonido ambiente del público que abarrota los recintos nos pone la carne de gallina. ¡Ahora comprendemos lo del miedo escénico!
▼ El mismo cuento de siempre. Que no nos doblan los comentarios del narrador.

JUGABILIDAD 84



▲ Es fácil hacerse con los controles del juego. La posibilidad de conquistar la Copa del Mundo nos incita a jugar continuamente.
▼ La inteligencia artificial de los jugadores es mediocre. Cometen fallos muy tontos..

DURACIÓN 75

▲ Pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneos.
▼ Los dos únicos modos de juego se quedan cortos a todas luces.

TOTAL 81

▲ Contar con la licencia oficial del Mundial es un atractivo casi irresistible.
▼ La baja Inteligencia artificial de la CPU y su escasez de modalidades de juego. Sólo hay dos.

EL RANKING

1. Mundial FIFA 2002

El estreno del deporte rey en GameCube nos ha dejado un buen sabor de boca. De todas formas, en un par de meses la competencia futbolera va a ser tremenda, pues se aproximan juegos tan esperados como «ISS 2» o «Virtua Striker 3».



Un gato que salta... y resuelve puzzles

KLONOA EMPIRE OF DREAMS

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **NAMCO-INFOGRAMES**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Fases: **5 MUNDOS + SUBFASES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**



- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87
Nítidos, alegres, bien animados y coloristas. Lástima que algunos fondos se repitan tanto.

SONIDO 85
Las melodías acompañan de forma genial, y los sonidos cumplen. Pero no hay voces.

JUGABILIDAD 89
Enseguida se le coge el truco, y los controles responden. Empieza flojo, pero se va animando.

DURACIÓN 88
Es largo y variado, y completarlo nos costará unas cuantas tardes pegados a la Advance.

TOTAL 88





Completo, jugable y original. Técnica notable.



Textos en inglés. **Empieza flojete,** lo que puede desanimar a algunos.

La llegada de «Klonoa», un título que mezcla los saltos más apurados con toques de puzzle e inteligencia, alegrará a los que busquen algo más en los juegos de plataformas.

Umm, me quedé dormido...

Klonoa ha cometido uno de los peores delitos posibles: soñar. En el imperio de Jillius no se permite soñar, porque el rey tiene insomnio. Claro que con esos monstruos asolando el país quién iba a dormir. Así que se le ha ocurrido el mejor castigo para Klonoa: acabar con ellos.

Nuestro héroe tendrá que recorrer los **cinco mundos** del imperio más un montón de subniveles a base de **habilidad e inteligencia.** Y es que en este plataformas **la astucia será fundamental.** Por ejemplo, podemos utilizar a los enemigos para eliminar a otros rivales, accionar interruptores o bien hacer un doble salto para alcanzar lugares inaccesibles. De hecho estaremos **continuamente dándole al coco** para solucionar las situaciones que se nos presenten durante la aventura.

Por supuesto, en otros momentos predominarán los saltos, e incluso algún que otro paseo sobre una tabla flotante, o retos donde tendremos que superar obstáculos. Vamos, que la variedad está garantizada.

Si a esto le añadimos que el **nivel técnico es más que notable,** que la respuesta al control es excelente, y que tiene una duración considerable, tenemos entre manos un juego de **plataformas serio y completo a la vez que divertido,** enfocado a jugones de pro y con ganas de pasárselo muy bien.

¡ENEMIGOS? ¡SON AMIGOS!



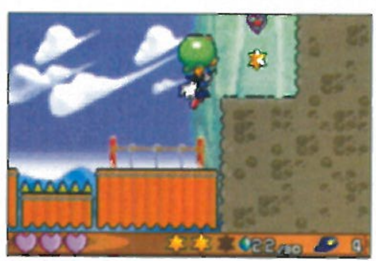


Para resolver los puzzles, utiliza a los adversarios: cógelos, acércate al obstáculo y... ¡salta!, y en el aire salta de nuevo. Conseguirás el doble de altura apoyándote en tu "rival".También puedes lanzarlos contra otros enemigos.



El esquema del juego nos invitar a recolectar un número de estrellas, buscar las llaves que abran todas las puertas y hacernos con el mayor número posible de joyas.





Localizando ciertos objetos obtendremos puntos y jugosas vidas. ¡Vuela a por ellos!



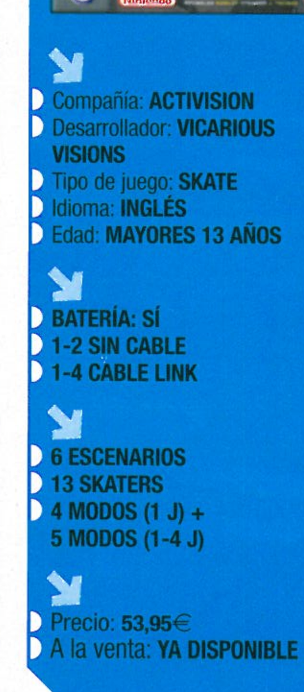


Podemos movernos de una fase a otra cuando estemos dentro de cada mundo.


GAME OVER
THE FLINTSTONES
BIG TROUBLE IN BEDROCK
THE LAND BEFORE TIME
creatures
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
POR FIN YA ESTÁN DISPONIBLES PARA TU GAME BOY ADVANCE
Nintendo, Game Boy y Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo Co. Ltd.
ar dis tel
976 465 503
SOLO ADVERTISING

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: VICARIOUS VISIONS
- Tipo de juego: SKATE
- Idioma: INGLÉS
- Edad: MAYORES 13 AÑOS

- BATERÍA: SÍ
- 1-2 SIN CABLE
- 1-4 CABLE LINK

- 6 ESCENARIOS
- 13 SKATERS
- 4 MODOS (1 J) + 5 MODOS (1-4 J)

- Precio: 53,95€
- A la venta: YA DISPONIBLE

OK Nintendo Acción

Buscando el salto imposible

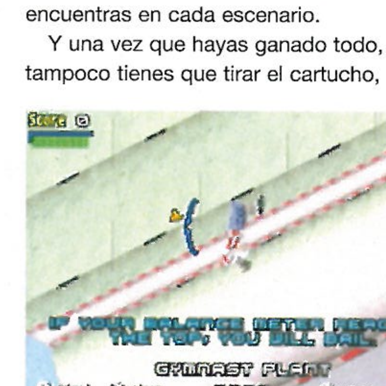
TONY HAWK 3

Montar un imperio no es tan… ¡Ah, no, que no es el mismo tema! Es que este señor no para. Si el pasado mes se nos apareció en GameCube con un más que admirable resultado, este mes llega a la Advance y…

Sigue dando la "tablarra"

¡Qué frescor de hombre! En menos de un año **ha regresado a GBA con mejoras técnicas y jugables.** Increíble, sí, y encima esos skaters poligonales, que en «TH2» se movían a las mil maravillas, ahora son más grandes. Y tienen más animaciones aún, porque además de hacer grinds, lips, ollies y manuals… ¡saben hacer reverts! Si no tienes ni idea de lo que estamos diciendo, bueno será que te pases primero por el modo tutorial, donde aprenderás el significado de estos "palabros", uno por uno y de forma amena y sencilla. Luego ya será hora de comenzar en serio con el modo Career. En él tienes **13 skaters y seis escenarios** en los que demostrar que lo puedes hacer todo. Ya sabes: conseguir las letras S-K-A-T-E, puntuación alta, grindar cinco cosas raras, cinta secreta… Estos objetivos tan variaditos que hay que ir cumpliendo para abrir los siguientes escenarios, irán haciendo de ti un experto del skate. Y falta que te hará, porque **hay algunos retos verdaderamente complicados.** Este modo te mantendrá unido a tu GBA durante semanas, disfrutando con tu creciente habilidad y también con el descubrimiento de los numerosos gaps (saltos "acongojantes") que te encuentras en cada escenario.

Y una vez que hayas ganado todo, tampoco tienes que tirar el cartucho, no te pongas así. Primero, porque puedes crear tu propio skater con la pinta que te dé la gana (escoges desde los zapatos hasta los tatuajes) y las características correspondientes de salto, velocidad, etc. a tu gusto. Y segundo porque aquí, amiguete, **también hay modos multijugador.** Está el "Horse", para dos jugadores, como siempre, al que puedes jugar sin cable… Y **otros cuatro modos ¡para cuatro jugadores a la vez!** Cada uno con su cartuchito, eso sí, pero imagina las que se pueden armar en un "King of the Hill". ¡Ay! Y nosotros que pensábamos que «Tony Hawk 2» ya era inmejorable…



APRENDE A VOLAR

*El que no se atreve a jugar, es porque no sabe. Si es tu caso, tranquilo, que esta tercera parte contiene un **modo tutorial en el que aprenderás bien rápido.** Cada uno de los controles y hazañas con la tabla tiene su propia prueba. Además, te explicarán con un texto en inglés cómo hacer todo correctamente.*



Hay que probarlo todo para llegar a zonas altas. Grindar tuberías también.



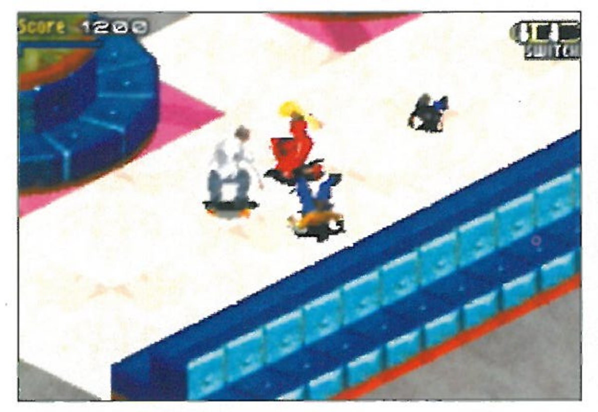
A no ser que llegues con velocidad, no podrás subir ese tablón con grind.



Algunos de los transeúntes, como el del pelo rosa, te soltarán tortas al tocarlos.



¡SIGA A ESE SKATER!
Otra de las novedades es el tráfico. En L.A. pasan vehículos a los que te puedes pegar, usando el botón de Grind. Cogerás mucha velocidad, y además es un trick.



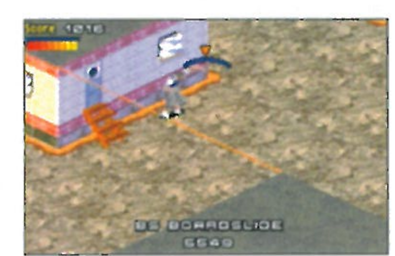
La sensación de realismo en el juego se ve potenciada por la cantidad de gente que pueblan cada una de las fases.



Los combos realmente grandes se consiguen combinando (obvio) grinds, aéreos, reverts y manuals. Son imprescindibles.

¡AL LÍMITE! Tanto en el apartado técnico como en el jugable, la tercera parte de «Tony Hawk» roza el techo: skaters poligonales, animaciones naturales, facilidad de manejo y una barbaridad de modos multijugador.





OBJETIVOS DE RECADERO





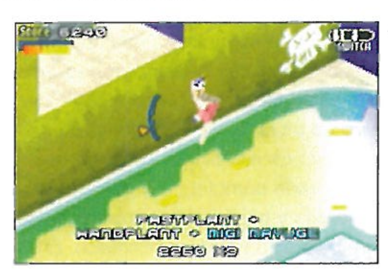
Una novedad que da variedad a los objetivos, es coger una cosita y llevársela a alguien sin caerse. La "cosita", por supuesto, está en el otro extremo del escenario respecto al "alguien", lo que nos obliga a patinar con un cuidado extremo y sin hacer cabriolas.



Los escenarios muestran elementos llamativos, como esta palmera (aunque las hojas parecen hierbas). Pero vamos, patinando, no hay tiempo para fijarse mucho en ello.



El señor al que hemos llevado el hacha nos ha abierto... ¡sí, una zona oculta!



El escenario de Japón es colorista a tope, y nombra las piruetas en... en raro.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
- ▲ Protagonista poligonal y de buen tamaño rodeado de escenarios realistas. Cientos de movimientos suavísimos.
- ▼ Poca definición. A veces el scroll se atasca.

SONIDO 95
- ▲ Los efectos de roce y tableteo se salen, y las melodías acompañan perfectamente con su fuerte guitarreo.
- ▼ Los quejidos son escasos. También se echa en falta voz en las canciones.

JUGABILIDAD 93
- ▲ El control se va metiendo poco a poco, hasta hacerse instintivo. Dificultad, la justa y necesaria.
- ▼ A veces la vista isométrica hace que no sepas dónde caerás (de boca).

DURACIÓN 96
- ▲ Poder jugar con 13 skaters hace que 6 niveles no sepan a poco. Puedes crear un skater propio ¡y tienes 5 modos multijugador!
- ▼ Hace falta tener más cartuchos para poder disfrutar de 4 de los 5 modos multi.

TOTAL 95

▲ El **aspecto visual y sonoro** lo hacen espectacular. Gran variedad de movimientos, skaters, modos...

▼ Requiere cierto **periodo de aprendizaje.**

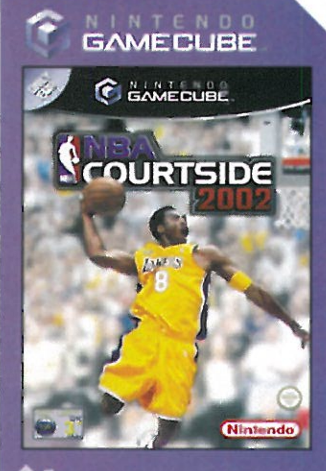
EL RANKING

1. **Tony Hawk 3**
2. **Tony Hawk 2**

¡Pero que "grainde" es esta serie! Si la primera (el dos) parte nos dejó de rodillas, alabando a los señores de Vicarious Visions, ésta segunda (el tres) nos pone a declamar loas y alabanzas. Técnica y jugablemente mejor, y con más modos de juego.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: LEFT FIELD
- Tipo de juego: BALONCESTO
- Idioma: INGLÉS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- TARJETA DE MEMORIA: 7 BLOQUES
- CONEXIÓN GB ADVANCE: NO

- 1-4 JUGADORES
- MÁS DE 25 CANCHAS
- 29 EQUIPOS
- 7 MODOS DE JUEGO

- Precio: 60 €
- A la venta: 24 DE MAYO

Baloncesto de alta escuela

NBA COURTSIDE 2002

Nintendo ya dio muestras en N64, con «NBA Courtside», de cómo las gasta cuando se pone a jugar al basket. Ahora quiere ganarlo todo en GameCube.

¡Es tiempo de Play-offs!

Los seguidores de la NBA ya tienen una razón más para "pillarse" una GameCube, puesto que el primer representante de este espectacular deporte ha resultado ser **un juego muy completo.**

En primer lugar llama la atención su amplio **abanico de opciones,** que permiten adaptar el juego a cualquier tipo de usuario. Puedes echar un partidito de exhibición, disputar una temporada completa o jugar sólo los play-offs y pasártelo en grande, seas un experto o un jugador novato. En todo caso debes saber que una vez en la pista los partidos se desarrollan con un estilo de **total simulación,** casi real. En esa línea se ha diseñado un sistema de **control** que aprovecha todos los botones del mando para realizar jugadas increíbles (incluso las de Bryant, el jugador de los Lakers que aparecen en la carátula). La **diversión** es la beneficiada de esta idea: disponer de tantos movimientos invita a probarlos todos.

Por otro lado, hemos detectado **un fallito** a la hora de jugar que no dice mucho a favor de los programadores. Ocurre que a veces los jugadores se quedan impasibles ante un mate del rival, o ni siquiera saltan para coger un rebote. Tampoco es que suceda continuamente (¡menos mal!), pero es algo que se podía haber evitado con un poquito más de trabajo. A pesar de este "pero", que no te entren dudas: «NBA Courtside 2002» es **un excelente juego de baloncesto.** Y ofrece una factura técnica excelente.



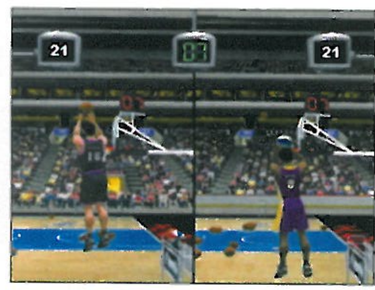
¡PERO SI PARECE UN PARTIDO DE VERDAD!
Gracias al soberbio trabajo realizado en la captura de movimientos, los jugadores nos muestran animaciones muy bien enlazadas y suaves. Jugando tendrás la sensación de estar viendo un partido de NBA por la tele.



El juego también nos da la posibilidad de convertirnos en managers de equipos.



Hay siete vistas diferentes para seguir la acción. Elige la que más te guste.



Si te animas, puedes echarte un concurso de triples contra tus amigos o la CPU.



PURO ESPECTÁCULO
El modo Arcade propone partidos de tres-contra-tres muy dinámicos, en los que no hay reglas de ningún tipo y se pueden ejecutar unos mates estratosféricos.



Las jugadas más espectaculares podemos contemplarlas desde todos los ángulos, gracias a la repetición instantánea.

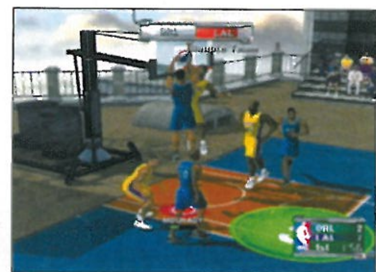


A veces la Inteligencia Artificial de los jugadores no está a la altura, pero aquí los vemos defendiéndose como leones.



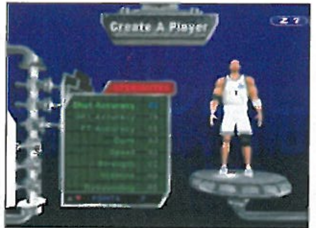






EL NUEVO JORDAN





El juego incorpora una opción para crear al jugador que más te guste. Puedes elegir tanto sus características como su aspecto físico. Quién sabe, lo mismo descubres al nuevo Jordan...

MUY COMPLETO **Gracias a su gran variedad de modos de juego y a su completísimo sistema de control, «NBA Courtside 2002» se convierte en uno de los juegos de basket más atractivos del mercado.**



El juego está concebido como un simulador muy real, pero aún así ha habido sitio para la fantasía, para las jugadas más increíbles. ¡Hay mucho "artista" aquí dentro!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
▲ Sólidos, animaciones fluidas y rápidas. El modelado de los jugadores es como para quitarse el sombrero.
▼ Algunas canchas no están bien rematadas.

SONIDO 85
▲ Los gritos del público, el chirriar de las zapatillas en el parqué y las voces de los jugadores, crean el ambiente apropiado.
▼ Los comentaristas le ponen mucho entusiasmo, pero todos hablan en inglés. ¡Así no hay quien se entere!

JUGABILIDAD 87
▲ Podemos ejecutar un montón de jugadas diferentes, y el control es muy flexible.
▼ La baja inteligencia artificial de la CPU a veces nos juega malas pasadas.

DURACIÓN 89
▲ Hay opciones de juego para aburrir y además podemos competir contra otros tres amiguetes o la consola.
▼ A algunos modos (como el concurso de triples) les falta más gracia.

TOTAL 88



▲ Su clara apuesta por la **simulación** y la diversidad de modos de juego.

▼ Se podrían haber **pulido** más **algunos aspectos jugables**.

EL RANKING

1. NBA Courtside 2002

El juego de LEFT FIELD y Nintendo se aúpa cómodamente al primer puesto del ranking mientras aguarda la llegada de sus más directos rivales: «NBA 2k2» de Sega, y «NBA Street» de EA Sports. Por el momento aprovechad la oportunidad...



De la jungla urbana a los rallys

GT ADVANCE 2

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **MTO**
- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Idioma: **INGLÉS**
- Modos: **5 MODOS DE JUEGO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **BATERÍA: SÍ**
- **1-2 JUGADORES (CON MODOS EXCLUSIVOS MULTIJUGADOR)**



- Precio: **NO DISPONIBLE**
- A la venta: **JUNIO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Las pistas están bien realizadas en general, pero el diseño de los coches resulta algo soso.

SONIDO 80
Los buenos efectos sonoros prevalecen sobre las melodías.

JUGABILIDAD 91
El ajustado control nos ha emocionado, pero es una lástima que todos los coches se comporten igual.

DURACIÓN 84
El World Rally no os durará demasiado, pero hay un montón de modos adicionales.

TOTAL 88




Su **gran jugabilidad** y un extraordinario control.


El modo principal peca de ser **demasiado facilón.**

La primera entrega de «GT Advance» nos alucinó con sus vertiginosas carreras urbanas. Ahora, sin embargo, es hora de aprender a derrapar en cada curva porque con la segunda parte... ¡nos vamos de rally!

¡Abrochaos el cinturón!

THQ nos presenta una de sus grandes apuestas para este año en títulos de velocidad: su «GT Advance 2» viene dispuesto a arrasarlo todo. De primeras, el cartucho posee nada menos que 5 modalidades para jugar en solitario. Entre ellas destaca especialmente su modo principal: el World Rally. Esta opción nos invita a recorrer un total de **14 rallys** (no son oficiales, pero bueno) localizados en otros tantos países, en los que debemos tratar de acabar entre los tres primeros. Para superarlos podemos elegir coche entre **seis escuderías diferentes,** y el juego nos da la oportunidad de ajustar varios de sus parámetros (ruedas, transmisión, etc.) para adaptar los coches a las condiciones de la carretera. Una vez metidos en faena, sorprende cómo responden los coches a nuestras órdenes. Esto se debe al **fenomenal control** que se ha diseñado en los vehículos. Un manejo que mezcla sabiamente la **dinámica arcade** con unos toques de simulación irresistibles.

Por el contrario, gráficamente no llega a alcanzar el sobresaliente, aunque debemos resaltar la **buena sensación de velocidad** que transmite cada carrera y la belleza de algunos decorados, como el de Suecia. La única pega de verdad importante que le hemos encontrado al cartucho es lo relativamente **fácil** que resulta completar cada recorrido. Aún así, «GT Advance 2» es un "racer" **bastante completo,** y con los suficientes modos y circuitos como para garantizar duración.







En el juego se mezcla un control muy arcade con toques de simulación. El resultado es un manejo sólido, que no pone problemas ni siquiera en saltos así de espectaculares.

¡SÁCATE YA EL CARNÉ!





Ya va, hombre, pero no es tan fácil. Resulta que para poder **hacerse con los tres carnés que ofrece el juego** (B, A y S) **tenemos que completar una serie de pruebas bastante exigentes. Al superarlas podremos conducir nuevos modelos de coches.**



En las pistas nevadas se nos exigirá dosis de pericia y buenos reflejos al volante.



Por las noches la visibilidad es reducida y tenemos que andar con más cuidado.



Según avancemos, iremos consiguiendo nuevos coches, como este Nissan.



Informática y videojuegos

¡¡Compra ya tu GAMECUBE en Centro MAIL y llévate un PORTA CD's de REGALO!!



AHORA **199** EUROS

Disponible en: Negro y morado.



CONTROLLER NEGRO NINTENDO 32,95

CONTROLLER MORADO NINTENDO 32,95

CABLE GAME BOY ADVANCE NINTENDO 12,95



MEMORY CARD 59 NINTENDO 19,95



CABLE RF NINTENDO 19,95



CABLE RGB NINTENDO 29,95



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2 69,95

LUIGI'S MANSION 59,95

SONIC ADVENTURE 2 59,95

WAVE RACE: BLUE STORM 59,95

Novedades del mes

GAME BOY ADVANCE 99,90

COLOR NEGRO ¡NUEVO!

MORADA
AZUL TRANSPARENTE
BLANCA
ROJA TRANSPARENTE
NEGRA

ARMY MEN: OPERATION GREEN 49,95





BRITNEY SPEARS: THE GAME 54,95



DAVIS CUP 49,95



DOWNFORCE 49,95

DUKE NUKEM ADVANCE cons.

FILA DECATHLON 59,95

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS 59,95



JONNY MOSELEY MAD TRIX 49,95

ROLAND GARROS 2002 49,95

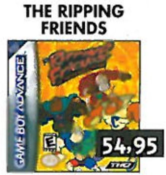


SMUGGLER'S RUN 59,95



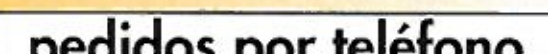
SPIDER-MAN: THE MOVIE 52,95





THE RIPPING FRIENDS 54,95

¡resérvalos ya!



game boy color

POKÉMON CRISTAL	39,95
HARRY POTTER Y LA P. FILOSOFAL	37,95
MOUNSTRUOS, S. A.	39,95
THE L. OF ZELDA: ORACLE OF AGES	34,95
THE L. OF ZELDA: O. OF SEASONS	34,95
SHREK	37,95
BLADE	17,95
E.T. EL EXTRATERRESTRE	42,95

pókemon mini



CONSOLA + PARTY MINI (AZUL, MORADA O VERDE) 49,95

POKÉMON PINBALL MINI 14,95



POKÉMON PUZZLE COLLECTION 14,95

ICE AGES	junio
S. WARS EP. 2: ATAQUE CLONES	junio
FOOTBALL MANIA	junio
V-RALLY 3	junio
WTA TOUR TENNIS	junio
KONAMI COLL.: CLASSICS	junio
SPY HUNTER	junio
LILO & STITCH	junio
ZIDANE FOTTBALL 2002	junio
INSPECTOR GADGET RACERS	junio

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. Siete Palmas. Av. Felo Monzón, s/n
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de mayo al 15 de junio.



pedidos por internet www.centromail.es

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

▷NINTENDO ▷Estrategia
▷45 € ▷1-4 J
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.
Puntuación 90

ALIENATORS

▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷60,04 € ▷1 J
Entretenido aunque poco original plataformas, protagonizado por los personajes del "cartoon".
Puntuación 78

ARMY MEN ADVANCE
▷3DO ▷Acción
▷53,99 € ▷1 J
Su punto fuerte está en gráficos y jugabilidad, y flojea en duración.Sus 12 fases se acaban en un suspiro.
Puntuación 78

ASTÉRIX Y OBÉLIX

▷INFOGRAMES ▷Arcade
▷54,99 € ▷1-2 J
Un "dos en uno" con plataformas y beat'em up, y el inconfundible sello Bit Managers detrás.
Puntuación 84



ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

▷THQ ▷Plataformas
▷60,04 € ▷1 J
En busca de la Atlántida, la peli de Disney deja un cartucho aparente pero irregular en su desarrollo.
Puntuación 80

BATMAN VENGEANCE
▷UBI ▷Acción
▷54,06 € ▷1 J
Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.
Puntuación 80

BROKEN SWORD
▷UBI-BAM! ▷Aventura Gráfica
▷49,05 € ▷1 J
George Stobbard se va de vacaciones a París y casi sale ardiendo. Vivito y coleando protagoniza una aventura gráfica con buen ritmo y argumento interesante, en la que vamos a sumergirnos hasta las patas. Aunque si quieres salir con buen pie, mejor utilizarás la cabeza. Todas las neuronas a ser posible. En fin, una historia que destila tensión y buen humor.
Puntuación 88

CASTLEVANIA

▷KONAMI ▷Aventura
▷49,99 € ▷1 J
Espectacular gráficamente, su toque de ROL te entusiasmará. Y por la duración, ni te preocupes.
Puntuación 95

CHUCHU ROCKET!

▷SEGA ▷Puzzle-habilidad
▷54,99 € ▷1-4 J
Una idea original con un frenético multijugador, más de 2500 niveles y editor de mapas. Irresistible.
Puntuación 92

COLUMNS CROWN

▷SEGA ▷Habilidad
▷54,99 € ▷1-4 J
Una de las de las "variaciones" de Tetris más divertidas que se han hecho. ¡¡Y con 2.500 niveles!!
Puntuación 83

CRASH BANDICOOT XS
▷VIVENDI UNIVERSAL ▷Plataformas
▷53,99 € ▷1 J

Más de 20 niveles de locura y peligros con un apartado técnico para caerse de espaldas, o de morros, como suele hacer Crash en una de sus numerosísimas y geniales animaciones. Vicarious V. echa el resto en unas plataformas clásicas donde los saltos van a peor, los enemigos a mejor, y el desquiciado jugador debe mantener la frialdad pase lo que pase.
Puntuación 92

DAVE MIRRA

▷ACCLAIM ▷BMX
▷59,95 € ▷1-2 J
Incluye doce "bicicletistas" con los que grindar por 6 escenarios realistas y bien detallados.
Puntuación 92

DOOM

▷ACTIVISION ▷Shoot'em up
▷64,04 € ▷1-4 J
Estamos ante un shooter 3D tenso, lleno de laberintos con monstruos, sobre un motor rápido y suave.
Puntuación 92

ECKS VS SEVER
▷UBI ▷Shoot'em up
▷54,99 € ▷1-4 J
¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y un magnífico shooter, ya de paso.
Puntuación 91

EL PLANETA DE LOS SIMIOS
▷UBI ▷Plataformas
▷54,06 € ▷1 J
Guía al astronauta por 10 niveles en busca de civilización. Trampas, enemigos y un toque aventurero.
Puntuación 86

EXTREME GHOSTBUSTERS
▷WANADOO ▷Plat./Acción
▷49,99 € ▷1 J
Dos cazafantasmas deben localizar 12 partes de un cuadro mientras liquidan a miles de ectoplasmas.
Puntuación 86

GT ADVANCE 2

NUEVO
▷THQ ▷Carreras
▷63,05 € ▷1-2 J

Llega la segunda parte de uno de los juegos de coches más atractivos que hemos probado en GB Advance. Esta vez saltamos de los circuitos urbanos a los rallies, pero las señas de identidad se mantienen. Así, el buen nivel gráfico y la sensación de velocidad dan forma a este «GTA2». A destacar la dinámica arcade con toques de simulación. Es irresistible.
Puntuación 88

FILA DECATHLON

▷THQ ▷Atletismo
▷54,99 € ▷1-2 J
Diez pruebas atléticas para que demuestres agilidad y rapidez... en el aporreo de botones.
Puntuación 76

FINAL FIGHT ONE

▷UBI-CAPCOM ▷Beat'em Up
▷49,99 € ▷1-2 J
Disfruta con las tandas de "yoyas", los golpes espectaculares y la rapidez y contundencia de juego.
Puntuación 89

FORTRESS

▷THQ ▷Puzzle
▷63,05 € ▷1-2 J
Un curioso puzzle en el que construimos edificios a base de apilar fichas que caen desde arriba.
Puntuación 78

FROGGER'S ADVENTURES

▷KONAMI ▷Aventura-habilidad
▷53,99 € ▷1 J
La rana del Frogger de toda la vida, protagoniza una aventura de saltos. Cinco mundos (15 fases) diferentes.
Puntuación 81

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY


▷NINTENDO ▷Velocidad
▷45,05 € ▷1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 93

GOLDEN SUN
▷NINTENDO ▷RPG
▷45,05 € ▷1-2 J

En un continente enorme, dos muchachos están a punto de vivir la aventura más fantástica jamás soñada. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito. Redondea el título su aspecto técnico, ¡¡y que está en castellano!!.
Puntuación 95

GRADIUS ADVANCE



▷KONAMI ▷Matamarcianos
▷53,99 € ▷1 J
Uno de los estandartes de los matamata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.
Puntuación 87

GREMLINS: STRIPE VS GIZMO

▷WANADOO ▷Plataformas
▷49,99 € ▷1-2 J
Elige entre Gizmo, el mogwai, y Stripe, el Gremlin, para recorrer seis animados niveles plataformeros.
Puntuación 83

HARRY POTTER
▷ELECTRONIC ARTS ▷Aventura
▷54,03 € ▷1 J
Esta versión no ha quedado al nivel de la de GBC, pero nos deja saborear el ambiente Hogwarts.
Puntuación 80

INSPECTOR GADGET

▷LSP ▷Plataformas
▷53,99 € ▷1-3 J
Una sucesión de mamporros y minipuzzles, tocada por la varita mágica de sus protagonistas.
Puntuación 82

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
1. GOLDEN SUN
2. SUPER MARIO ADVANCE 2
3. SONIC ADVANCE
4. CRASH BANDICOOT XS
5. MARIO KART SUPER CIRCUIT
6. WARIO LAND 4
7. ADVANCE WARS
8. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
9. TEKKEN
10. ISS ADVANCE

IRIDION 3D
▷THQ ▷Matamarcianos
▷66,05 € ▷1 J
En cuestión de matamarcianos, Iridion se exhibe técnicamente y en jugabilidad. Le falla el precio.
Puntuación 89

ISS ADVANCE
▷KONAMI ▷Fútbol
▷54,03 € ▷1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.
Puntuación 92

JACKIE CHAN ADVENTURES
▷ACTIVISION ▷Beat'em Up
▷60,04 € ▷1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.
Puntuación 88

JEDI POWER BATTLES
▷THQ ▷Acción
▷59,95 € ▷1 J
Un beat'em up con vista isométrica y sabor a Star Wars. Algunos fallos técnicos arruinan su jugabilidad.
Puntuación 73

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS
▷THQ ▷Plataformas
▷59,95 € ▷1-4 J
Acaba de protagonizar una película, tiene su serie y ahora estrena videojuego de corte algo infantil.
Puntuación 76

KAO THE KANGAROO

▷TITUS ▷Plataformas
▷54,03 € ▷1 J
Un plataformas muy cuidado, colorista y bien detallado. El único pero: que es un plataformas más.
Puntuación 86

KLONOA
NUEVO

▷NAMCO ▷Plataformas
▷49,95 € ▷1 J
Un plataformas con saltos y puzzles, que merece la pena probar. Está garantizada la diversión.
Puntuación 88

KURUKURU KURURIN



▷NINTENDO ▷Puzzle-Habilidad
▷45,05 € ▷1-4 J

Guía el "stick" de KuruKuru por pasillos estrechos y angulosos. ¡¡Y no roces las paredes!!

Puntuación 88

LADY SIA



▷TDK ▷Acción-Plataformas
▷53,99 € ▷1 J

Combina saltos, escaladas, carreras y espadazos con una puesta en pantalla soberbia.

Puntuación 87

LUCKY LUKE WANTED



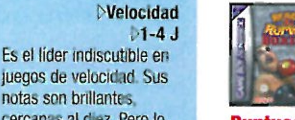
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷54,99 € ▷1-2 J

El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una ambientación genial.

Puntuación 89

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▷NINTENDO ▷Velocidad
▷45,05 € ▷1-4 J



Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Sus notas son brillantes, cercanas al diez. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador. Hasta el precio va a nuestro favor.

Puntuación 96

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷60,04 € ▷1-2 J

Un simulador de BMX que te permite lucirte al manillar con más de 200 movimientos distintos.

Puntuación 82

MECH PLATOON



▷KEMCO ▷Estrategia
▷57,04 € ▷1-2 J

Juegazo de estrategia en tiempo real donde debemos llevar nuestro ejército de robots a la victoria.

Puntuación 85

MEGAMAN BATTLE NETWORK



▷CAPCOM ▷RPG
▷54,06 € ▷1 J

Una mezcla de investigación (en el mundo real) y combate (con Megaman, en el mundo virtual).

Puntuación 87

MONSTRUOS S.A.



▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷60,04 € ▷1 J

La licencia de la película nos regala una aventura muy buena a nivel gráfico, pero algo corta de juego.

Puntuación 77

PATO DONALD ADVANCE

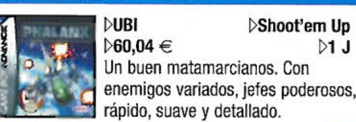


▷UBI ▷Aventura/plat.
▷49,99 € ▷1 J

Divertido plataformas de perspectiva lateral destinado a los peques de la casa.

Puntuación 78

PHALANX



▷UBI ▷Shoot'em Up
▷60,04 € ▷1 J

Un buen matamarcianos. Con enemigos variados, jefes poderosos, rápido, suave y detallado.

Puntuación 81

PREHISTORIK MAN




▷TITUS ▷Plataformas
▷53,99 € ▷1 J

Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.

Puntuación 89

RAYMAN ADVANCE





▷UBI ▷Plataformas
▷49,99 € ▷1-4 J

Viene envuelto en un formidable entorno gráfico, y exhibe la jugabilidad marca de la casa.

Puntuación 92

READY TO RUMBLE 2



▷MIDWAY ▷Boxeo
▷54,03 € ▷1 J

El boxeo de Midway ha quedado muy bien de gráficos y de sonido, pero falla en la jugabilidad.

Puntuación 80

LA NOVEDAD DEL MES

TONY HAWK 3

▷ACTIVISION ▷Skate
▷53,95 € ▷1-4 J

La versión pequeña del titulazo para Cube es en realidad muy grande. Tanto, que supera a «TH2» de GBA, el que parecía insuperable. Los 13 skaters se mueven con mayor suavidad y son más grandes. Las seis fases que nos esperan tienen más "chicha" que cualquiera del juego anterior (con gente andando por ahí, e incluso tráfico). Y encima, modos de juego multi, y la posibilidad de crear tu propio skater.

Puntuación 95

ROCKET POWER

▷THQ ▷Plataformas
▷63,05 € ▷1 J

Divertido plataformas para tiernos infantes. Nuestra misión, recolectar estrellas. Sencillote y jugable.

Puntuación 82

SCOOBY DOO & THE CYBER-CHASE



▷THQ ▷Plataformas-acción
▷63,05 € ▷1 J

Scooby y la pandilla protagonizan un juego algo monótono, aunque transmite el sabor del "cartoon".

Puntuación 60

SNOOD



▷PRISMA ▷Puzzle
▷60,04 € ▷1-2 J

Revienta los bichos que aparecen en pantalla disparando otros del mismo color. Mejor que Bust-a-Move.

Puntuación 84

SONIC ADVANCE

▷SEGA/INFOGRAMES ▷Plataformas
▷54,99 € ▷1-4 J

Sonic se enfrenta a doce vertiginosos niveles donde los loopings, rampas, rebotadores, enemigos y anillos, abundan. Y, aunque el erizo es muy hábil, Tails, Knuckles y Amy también tienen las suyas. Volando, trepando, recorrerán el mismo mundo de distinta forma. Con un multijugador muy cuidado y los minijuegos del simpático Chao. El primero con conexión a GC.

Puntuación 94

SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE



▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷60,04 € ▷1 J

El hombre araña se luce en este atractivo beat'em up, donde pone en práctica sus mejores golpes.

Puntuación 90

SPYRO: SEASON OF ICE



▷VIVENDI U. ▷Aventura/acción
▷54,06 € ▷1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

Puntuación 88

SUPER BUST-A-MOVE




▷TAITO ▷Puzzle
▷49,99 € ▷1-2 J

Adictivo puzzle rompeburbujas. Falla un poco en el aspecto técnico y un poco más en el control.

Puntuación 75

SUPER DODGE BALL ADVANCE




▷UBI ▷Deportivo
▷54,06 € ▷1-2 J

Juega al balón-prisionero con gráficos simpaticotes, control guay y opciones y torneos para flipar.

Puntuación 86

SUPER MARIO ADVANCE

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,05 € ▷1-4 J

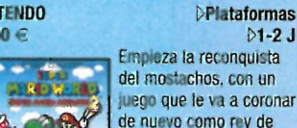



Pese a que dentro de nada saldrá el nuevo Mario Advance 2, esta entrega sigue conservando todo el interés del mundo. El juego es un "remake" de Super Mario Bros. 2 y Super Mario Bros. de NES, envuelto en los gráficos de la versión de Super Nintendo. Tiene plataformas por un tubo, insignes protagonistas, 20 niveles enormes, y un multijugador increíble.

Puntuación 94

SUPER MARIO WORLD

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,00 € ▷1-2 J




Empieza la reconquista del mostachos, con un juego que le va a coronar de nuevo como rey de las plataformas. Tenemos 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi e incluso volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 96

SUPERNENAS



▷UBI ▷Shooter
▷54,99 € ▷1-3 J

Controlamos a nuestras nenas en plan naves galácticas, con un shoot'em up contra Mojo Jojo.

Puntuación 74

SUPER STREET FIGHTER II



▷UBI-CAPCOM ▷Lucha
▷54,06 € ▷1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Prueba superada.

Puntuación 93

TEKKEN ADVANCE



▷NAMCO ▷Lucha
▷54,99 € ▷1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 89

THE SCORPION KING

NUEVO



▷VIVENDI U. ▷Beat'em up
▷52,95 € ▷1 J

Un beat'em up clásico que nos sumergirá en las localizaciones de la película en que se basa.

Puntuación 79

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷57,04 € ▷1 J

Te guste o no el skate, Tony Hawk convierte tu Advance en una explosión de jugabilidad.

Puntuación 96

TOTAL SOCCER 2002



▷UBI ▷Fútbol
▷49,99 € ▷1-2 J

La esencia del fútbol. Vista aérea, jugadores en plan monigote, desplazamientos rápidos de balón.

Puntuación 89

WARIO LAND 4

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,05 € ▷1 J

Una nueva genialidad plataformera de Nintendo. Wario deja a un lado la inmortalidad de sus anteriores entregas y se enreda entre enemigos y transformaciones, sobre una mecánica que resulta sugerente y atractiva. Ofrece una jugabilidad tan profunda, que en un posible ranking estaría por encima de Mario Advance. Pero no lo vamos a decir muy alto porque luego lo oye y se lo cree.

Puntuación 92

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

NUESTRA RECOMENDACIÓN Que te lances a por lo último de Tony Hawk, a ver si te lo van a quitar de las manos. Se va superando el tío.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

CRAZY TAXI



▷ACCLAIM ▷Conducción
▷59,95 € ▷1 J

Es pura diversión arcade. Conduce tu taxi por dos gigantescas ciudades y no te cortes a la hora de hacer el "cabra".

Puntuación 85

EXTREME G3



▷ACCLAIM ▷Velocidad
▷59,95 € ▷1-4 J

Por fin velocidad y control se dan la mano en un juego que gráficamente raya a un nivel excelente.

Puntuación 89

BLOODY ROAR (NUEVO)

▷ACTIVISION ▷Lucha
▷59,95 € ▷1-2 J



El juego de Hudson apuesta por una lucha espectacular y muy dinámica. Se basa en un concepto más tradicional que el de «Smash Bros», donde sus personajes muestran una notable gama de golpes, que se duplica cuando se transforman en "bestias". Una barra de energía mide su capacidad de transformación, y cuando se llena, la pantalla entera es ocupada por unos gráficos enormes y sólidos que llenan la pantalla. Una sorpresa.

Puntuación 90

BURNOUT (NUEVO)

▷ACCLAIM ▷Carreras
▷59,95 € ▷1-2 J



Un arcade de coches frenético y divertido. Su punto fuerte es la espectacularidad, reforzada por los aparatosos accidentes y golpazos que sufrirán nuestros coches durante la carrera. Porque se trata de una carrera, pero no de una usual. Hay que correr entre el tráfico real, por autopistas, ciudades o calles estrechas; y hay que ser valiente y apurar al máximo. Las físicas son muy reales aunque el espíritu es arcade total.

Puntuación 89

DONALD QUACK ATTACK



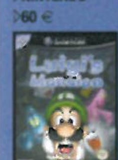
▷UBI ▷Arcade
▷59,95 € ▷1 J

Un juego de muchas plataformas, en 3D, protagonizado por un bien dibujado Donald. Desarrollo para peques.

Puntuación 78

LUIGI'S MANSION

▷NINTENDO ▷Aventura
▷60 € ▷1J

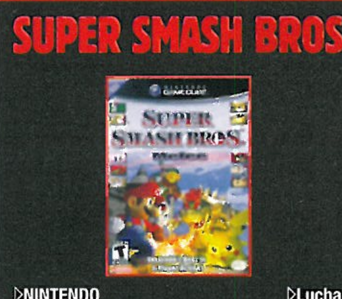


Luigi debe localizar a Mario en una vieja mansión plagada de fantasmas. El "Gran Hermano" cuenta con un aspirador con el que va a absorber a todos los ectoplasmas que pululan por allí. Suena divertido y resulta aún más de lo que suena. La apariencia de la casa es un puntazo, y las habilidades de Luigi eclipsan al propio Mario. Para eso ha estrenado él esta vez la consola. La única pega es que nos ha parecido un poco corto.

Puntuación 92

LA NOVEDAD DEL MES

SUPER SMASH BROS



▷NINTENDO ▷Lucha
▷60 € ▷1-4 J

Uno de los juegos de Cube que no debes dejar pasar. Que los héroes de Nintendo se peleen entre sí no es algo que pase todos los días, pero si además lo hacen de esta manera tan original, con un nivel técnico por las nubes y en escenarios fácilmente reconocibles, sería imperdonable faltar a la cita.

Puntuación 95

MUNDIAL FIFA 2002

▷EA SPORTS ▷Fútbol
▷63 € ▷1-4 J

El estreno del deporte rey en GameCube lleva el sello de EA Sports, y nos invita a participar en el Mundial de Corea y Japón desde el sillón. A tu disposición las selecciones clasificadas, nombres reales para los jugadores y estadios clavaditos a los de verdad. Su estilo es fiel a la saga: arcade y con un control accesible para todos. Sus únicas pegas son su escasez de modos de juego y la baja inteligencia artificial de los jugadores.

Puntuación 81

NBA COURTSIDE 2002 (NUEVO)



▷NINTENDO ▷BASKET
▷60 € ▷1-2 J

Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.

Puntuación 88

STAR WARS ROGUE LEADER

▷LUCASARTS ▷Shooter aéreo
▷65,95 € ▷1J



El juego reproduce con devoción las escaramuzas galácticas favoritas de medio mundo, sin salirse del guión creado por Lucas para la serie ROGUE (echar un vistazo al título de Nintendo 64). Es como estar ante una película interactiva, con naves por todas partes, escenarios localizados en los filmes Star Wars, sonido de láser, diálogos en castellano, escenarios majestuosos y acción por las galaxias. Lo mejor para tu GameCube.

Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (NUEVO)

▷SEGA ▷Arcade
▷59,95 € ▷1-4 J



El puercoespín de Sega entra en Gamecube a toda velocidad. Treinta escenarios en los que correr como un loco, petardear enemigos a lomos de un robot y rebuscar gemas. Para cada tipo de fase, un personaje distinto. Siempre sin dejarte un solo anillo. Y además puedes elegir a qué bando perteneces: los malos o los buenos. ¿Y los Chaos? Sí, los bichitos que puedes criar en tu Advance, tienen minijuegos en GameCube.

Puntuación 90

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

▷ACTIVISION ▷Skate
▷69,95 € ▷1-2



El cielo de los adictos a Tony. Ocho niveles más grandes de lo que puedas imaginar, trece skaters reales con animaciones de película, música de romper el subwoofer y además, los "manuals" y el innovador "revert", que permiten hilar combos de varios minutos. ¿Que nunca has jugado? Pues esta es la mejor versión para empezar porque incluye un tutorial estupendo, cinco modos para dos jugadores, editor de circuitos y de personajes.

Puntuación 96

WAVE RACE BLUE STORM

▷NINTENDO ▷Carreras
▷60 € ▷1-4 J

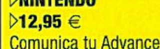


Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Lo mejor de pilotar las motos acuáticas de Wave Race es precisamente eso, la sensación de que estamos cabalgando sobre las olas, y de que las olas están vivas. Eso te dejará alucinado unas cuantas horas. Cuando reacciones puedes participar en su campeonato, probar el modo acrobacias o desafiar a tus amigos. Eso sí, en el fondo es de carreras de motos acuáticas.

Puntuación 93

ACCESORIOS

CABLE GAME BOY ADVANCE-GAMECUBE





▷NINTENDO
▷12,95 €

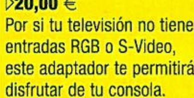
Comunica tu Advance con GameCube. La portátil te servirá como mando de control y para enlazar diferentes versiones de un juego. Practica ahora con «Sonic Advance» y «Sonic Adventure 2 Battle» y su jardín de Chaos.

CONTROL PAD

▷NINTENDO
▷32,95 €

Te hará falta para cuando vengan los amiguetes. El multijugador será uno de los puntos fuertes de la consola. Y encima éste es de calidad.

CABLE RF/ANTENA



▷NINTENDO
▷20,00 €

Por si tu televisión no tiene entradas RGB o S-Video, este adaptador te permitirá disfrutar de tu consola.

TARJETA DE MEMORIA GC



▷NINTENDO
▷20,00 €

La tarjeta de memoria oficial de Nintendo, así que fiable al 100%. Tiene 4MB de capacidad, espacio de sobra.

CABLE RGB

▷NINTENDO
▷30,00 €

Para disfrutar de máxima calidad de imagen.

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE



▷NINTENDO ▷Aventura
▷75,07 € ▷1-4J,R,E

Mucho más grande que el original y con la firma de RARE en el corazón.

Puntuación 97

DONKEY KONG 64



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷78,07 € ▷1-4J,R,E

El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!

Puntuación 97

GOLDENEYE 007



▷NINTENDO ▷Espías
▷39,00 € ▷1-4J, R

Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.

Puntuación 94

MARIO PARTY 3



▷NINTENDO ▷Tablero
▷72,06 € ▷1-4J,R

Para echar una tarde de diversión total con tres amigos. ¡¡70 minijuegos!!

Puntuación 92

PAPER MARIO



▷NINTENDO ▷RPG
▷72,06 € ▷1J, R

Un RPG por turnos, enorme, divertido y muy bien hecho. Alucinad con los gráficos.

Puntuación 96

PERFECT DARK



▷Nintendo ▷Espías
▷66,05 € ▷1-4J R ET

¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación 98

POKéMON SNAP



▷NINTENDO ▷Fotografía
▷36,00 € ▷1J

Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación 94

POKéMON STADIUM 2

▷NINTENDO ▷Combate
▷69,06 € ▷1-4J, T



Es el juego perfecto para cualquier fan Pokémon. Pese a basarse en el motor de juego de su predecesor, lo mejora con creces en todos los aspectos, sobre todo en opciones y modos... justo donde más invulnerable parecía el primer Stadium. Los minijuegos van a poner las espadas en alto y la nueva Academia de Primo va a descubriros muchas cosas nuevas sobre los Pokémon. Compra obligada, y ya está.

Puntuación 92

SUPER SMASH BROS.



▷NINTENDO ▷Lucha
▷60,04 € ▷1-4J, R

Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación 91

ZELDA: MAJORA'S MASK

▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷78,07 € ▷1J, R, E

Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación 96

ZELDA: OCARINA OF TIME



▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷57,04 € ▷1J, R

Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

NUESTRA RECOMENDACIÓN ▷ Este mes es obvia. Cómprate una GameCube y llévate lo de Luigi y Rogue Leader. Un buen comienzo.

24 HORAS DE LE MANS



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.

Puntuación 89

ALONE IN THE DARK



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € ▷1J, GBC
La atmósfera de terror, su estilo de aventura y gráficos te convencerán. Pero eso sí, es un poco corto.

Puntuación 90

BLADE



▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.

Puntuación 86

BEACH'N BALL



▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?

Puntuación 90

CROC 2



▷THQ ▷Aventura
▷39,01 € ▷1J, GBC
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.

Puntuación 89

DONKEY KONG COUNTRY



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷42,01 € ▷1-2J,GBC,I.
Un plataformas increíble con acción a raudales y divertido como ninguno. Rare, mejor que nunca.

Puntuación 95

DRIVER



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.

Puntuación 91

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



▷EA SPORTS ▷Carreras
▷36,00 € ▷1J, GBC
Un revolucionario motor 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.

Puntuación 92

GIFT



▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷39,00 € ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.

Puntuación 85

HARRY POTTER



▷ELECTRONIC ARTS ▷RPG
▷42,01 € ▷1-2 J
Si te emocionas con sus libros y has flipado con la peli, te caerás de espaldas con su juegazo.

Puntuación 96

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. POKéMON CRISTAL
2. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
3. MONSTRUOS, S.A.
4. LEGEND ZELDA: ORACLE OF AGES
5. LEGEND ZELDA: ORACLE OF SEASONS
6. SUPER MARIO BROS DELUXE
7. SHREK
8. WARIOLAND 3
9. POKéMON PLATA
10. POKéMON ORO

INDIANA JONES



▷THQ ▷Aventura
▷39,00 € ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.

Puntuación 88

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.

Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY



▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00 € ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado, que divertirá a los amantes del género.

Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.

Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.

Puntuación 90

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷36,00 € ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.

Puntuación 93

MARIO TENNIS



▷NINTENDO ▷Tenis
▷36,00 € ▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.

Puntuación 96

METAL GEAR SOLID



▷KONAMI ▷Aventura
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.

Puntuación 94

MICROMACHINES V3



▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷36,00 € ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...

Puntuación 92

MONSTRUOS S.A.



▷THQ ▷Plataformas
▷36,99 € ▷1J, GB
Las claves del de Disney son un desarrollo más que divertido y un nivel técnico bastante trabajado.

Puntuación 84

PERFECT DARK



▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷42,01 € ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.

Puntuación 95

POKéMON AMARILLO



▷NINTENDO ▷RPG
▷23,98 € ▷1-2J, GB
El cartucho responsable de la Pokemanía que vivimos. Perenne y agradecida presencia de Pikachu.

Puntuación 91

POKéMON CRISTAL

▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € ▷1-2J, Printer Infr.



El Pokémon que riza el rizo. Ofrece en un solo cartucho todo lo que ofrecen los demás, y además se inventa novedades como la nueva Torre de Batalla o la chica entrenadora. Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.

Puntuación 98

POKéMON ORO Y PLATA

▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € ▷1/2J, GB, Infr., Printer





Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unown, nuevo mundo... ¡¡te atraparán sin remisión!! Probarlo es caer a sus pies.

Puntuación 97

POKéMON PINBALL



▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00€ ▷1J, GB
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE



▷NINTENDO ▷Tetris
▷39,01 € ▷1-2J, GBC
Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.

Puntuación 94

POKéMON ROJO/AZUL



▷NINTENDO ▷RPG
▷23,98€ ▷1-2J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 90

POKéMON TRADING CARD



▷NINTENDO ▷Cartas
▷36,00 € ▷1-2J, GB
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.

Puntuación 91

RAYMAN



▷UBI ▷Plataformas
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL GAIDEN



▷CAPCOM ▷Aventura
▷42,01 € ▷1J, GBC
La saga de Capcom visita GBC con una aventura en la que destaca su original sistema de combate.

Puntuación 85

SCOOBY DOO



▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷39,01 € ▷1J, GBC
Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.

Puntuación 90

SNOOPY TENNIS



▷INFOGRAMES ▷Tenis
▷34,99 € ▷1-2J, GBC
Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente.

Puntuación 90

SPIDERMAN 2



▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷39,00 € ▷1J, GBC
Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.

Puntuación 88

SUPER MARIO BROS DX



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación 94

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS

▷NINTENDO ▷RPG
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC





Es el Zelda definitivo. Tiene el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros, los personajes más originales. Y encima ambos cartuchos se complementan. Hazte con ellos.

Puntuación 99

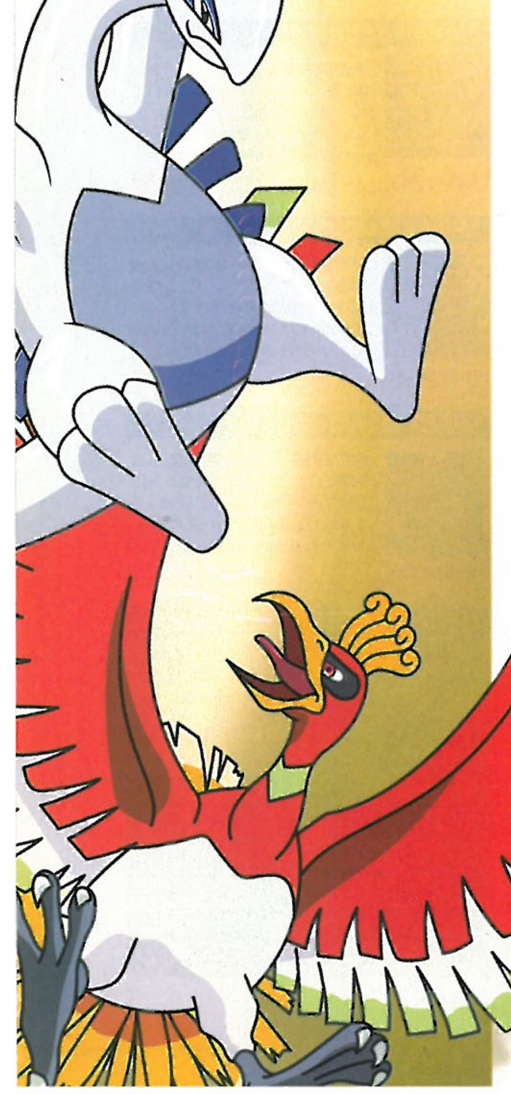
- Manual de estrategia + análisis de recorrido.
- Captura a las dos aves legendarias.
- Descubre el nuevo mundo de Kanto.

El momento clave de la aventura

POKéMON ORO Y PLATA

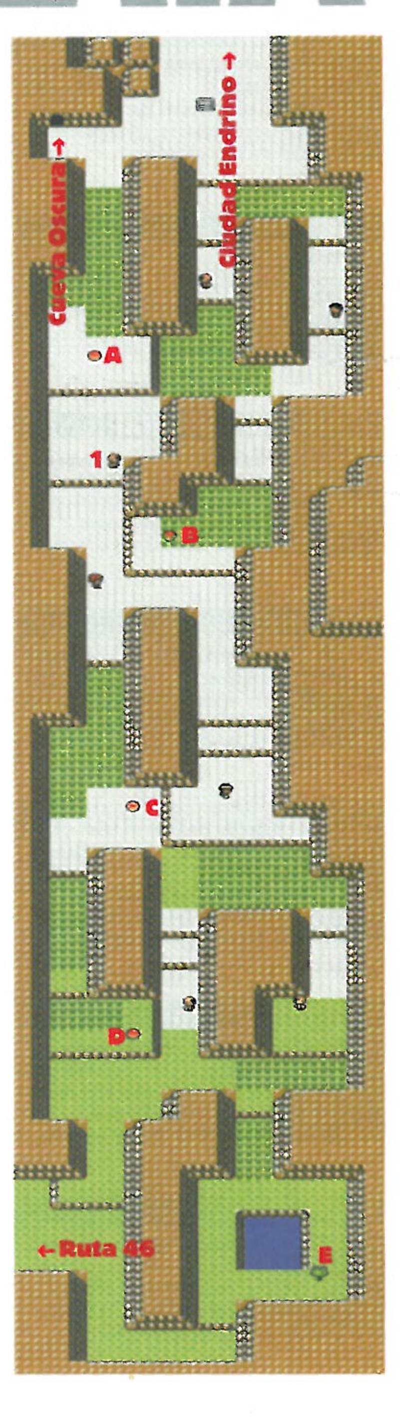
DÉCIMOSEGUNDA PARTE

Todos los entrenadores sueñan con llegar a la Liga Pokémon, y nuestro recorrido de este mes te va a dejar justo a las puertas. Eso sí, antes tendrás que pasar por varias rutas, llegar hasta la entrada del mundo de Kanto, capturar a Lugia y Ho-oh, y hasta luchar contra tu eterno rival en un combate de los buenos. ¿Difícil? De eso nada, que aquí te decimos cómo lograrlo.



Ruta 45

Súbete en tu BICI y pedalea rápido por esta ruta todavía sin explorar. Recuerda que el objetivo de este viaje es llegar hasta Pueblo Primavera, un lugar donde tendrás que hablar con el Profesor Elm.



NO LO OLVIDES

1 El teléfono de Marill

Apunta en tu Pokégear el número de ÁNGEL 2 y **recibirás una llamada de teléfono en cuanto aparezca Marill en Mt. Mortero.** En cuanto esto ocurra, ya sabes que tienes un tiempo límite para ir a capturarlo.



¡Hazte con todos!

GEODUDE
● Todo el día | ● Todo el día

GRAVELER
● Todo el día | ● Todo el día

GLIGAR
● Todo el día | ● No hay

TEDDIURSA
● Todo el día | ● No hay

SKARMORY
● No hay | ● Todo el día

PHANPY
● No hay | ● Todo el día

Pokétruco

– **Los movimientos de daño fijo son movimientos que causan siempre la misma cantidad de daño,** independientemente del poder de ATAQUE y de la DEFENSA de nuestro rival. Por ejemplo, FURIA DRAGÓN es un movimiento que siempre inflige un daño de 40 PS.
– Otros movimientos de daño fijo reseñables son éstos: BOMBA SÓNICA (quita 20 PS), MOV. SÍSMICO y TINIEBLAS. **Los movimientos de daño fijo resultan muy útiles en muchas situaciones de batalla,** especialmente si nuestro rival está utilizando técnicas muy defensivas.

¡CONSÍGUELOS!

A. ELIXIR B. MÁX. POCIÓN	C. ESPECIAL X D. REVIVIR	E. BAYAMISTERIO

14 KAKUNA



A partir de esta forma, crece hasta ser adulto. Su cuerpo se ablanda mientras su capullo se fortalece.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo Ven.	Veneno
–	Disp. Demora	Bicho
Nv 7	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Weedle ▶ Kakuna (Nv 7) / Beedrill (Nv 10)

15 BEEDRILL



Tiene tres púas venenosas. La púa de su cola segrega un veneno muy potente.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo Ven	Veneno
–	Disp. Demora	Bicho
–	Fortaleza	Normal
Nv 10	Ataque Furia	Normal
Nv 15	Foco Energía	Normal
Nv 20	Dobleataque	Bicho
Nv 25	Furia	Normal
Nv 30	Persecución	Siniestro
Nv 35	Pin Misil	Bicho
Nv 40	Agilidad	Psíquico

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Weedle ▶ Kakuna (Nv 7) / Beedrill (Nv 10)

16 PIDGEY



Común en zonas de hierba y bosques, es muy dócil y suele ahuyentar a sus enemigos levantando arena.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 5	Ataque Arena	Tierra
Nv 9	Tornado	Volador
Nv 15	At. Rápido	Normal
Nv 21	Remolino	Normal
Nv 29	Ataque-Ala	Volador
Nv 37	Agilidad	Psíquico
Nv 47	Mov. Espejo	Volador
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Pidgey ▶ Pidgeotto (Nv 18) / Pidgeot (Nv 36)

17 PIDGEOTTO



Inmoviliza a su presa usando sus enormes garras, y después la lleva hasta su nido, a unos 100 Km de distancia.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Ataque Arena	Tierra
–	Tornado	Volador
–	At. Rápido	Normal
Nv 23	Remolino	Normal
Nv 33	Ataque-Ala	Volador
Nv 43	Agilidad	Psíquico
Nv 55	Mov. Espejo	Volador
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

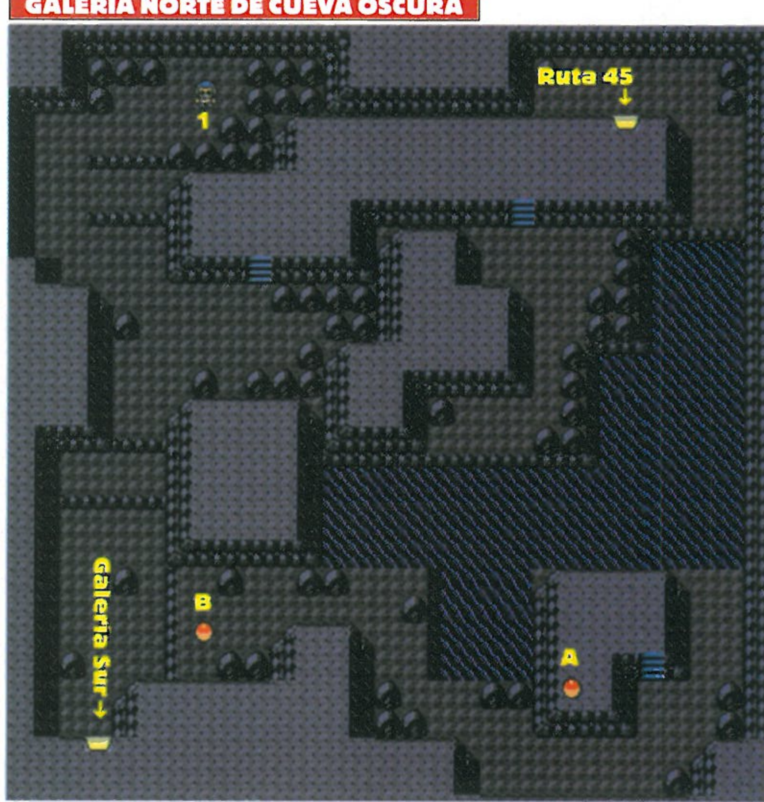
Tipo	Normal/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Pidgey ▶ Pidgeotto (Nv 18) / Pidgeot (Nv 36)

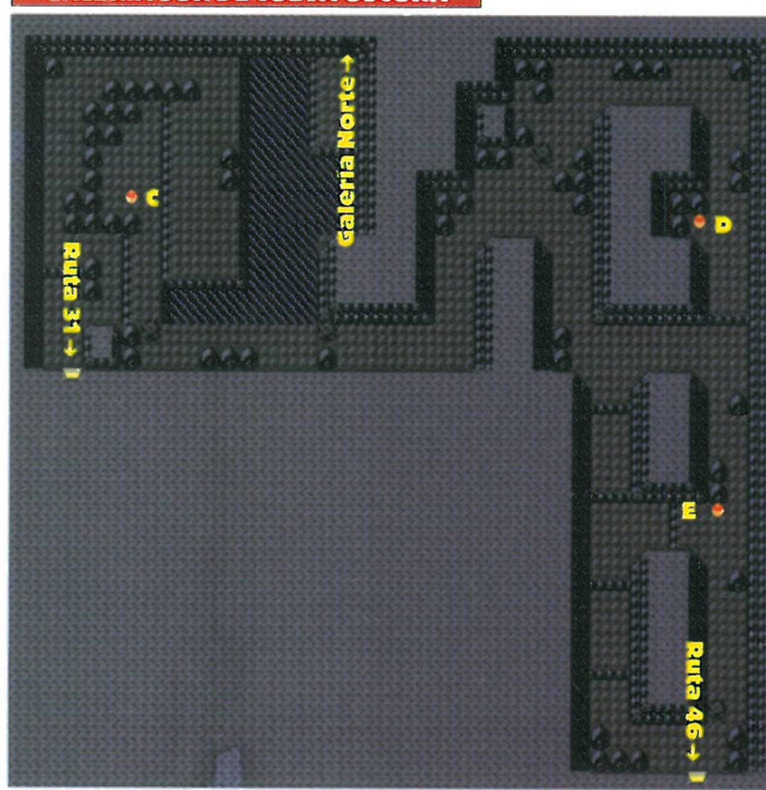
Cueva oscura

Para explorarla necesitas iluminar el camino con un Pokémon que conozca DESTELLO.

GALERÍA NORTE DE CUEVA OSCURA



GALERÍA SUR DE CUEVA OSCURA

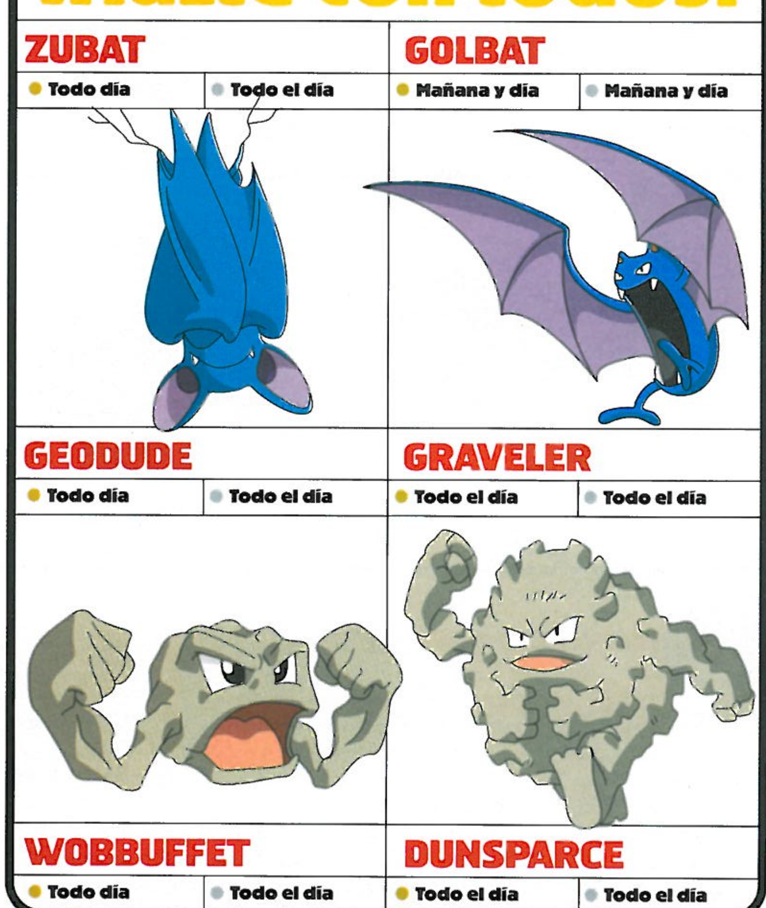


NO LO OLVIDES

1 Unas GAFAS DE SOL para tus Pokémon

Dentro de Cueva Oscura encontrarás un muchacho que parece esconderse de alguien. No importa, habla con él y recibirás unas GAFAS DE SOL, un objeto que **mejora el poder de los movimientos de tipo siniestro.**





¡Hazte con todos!

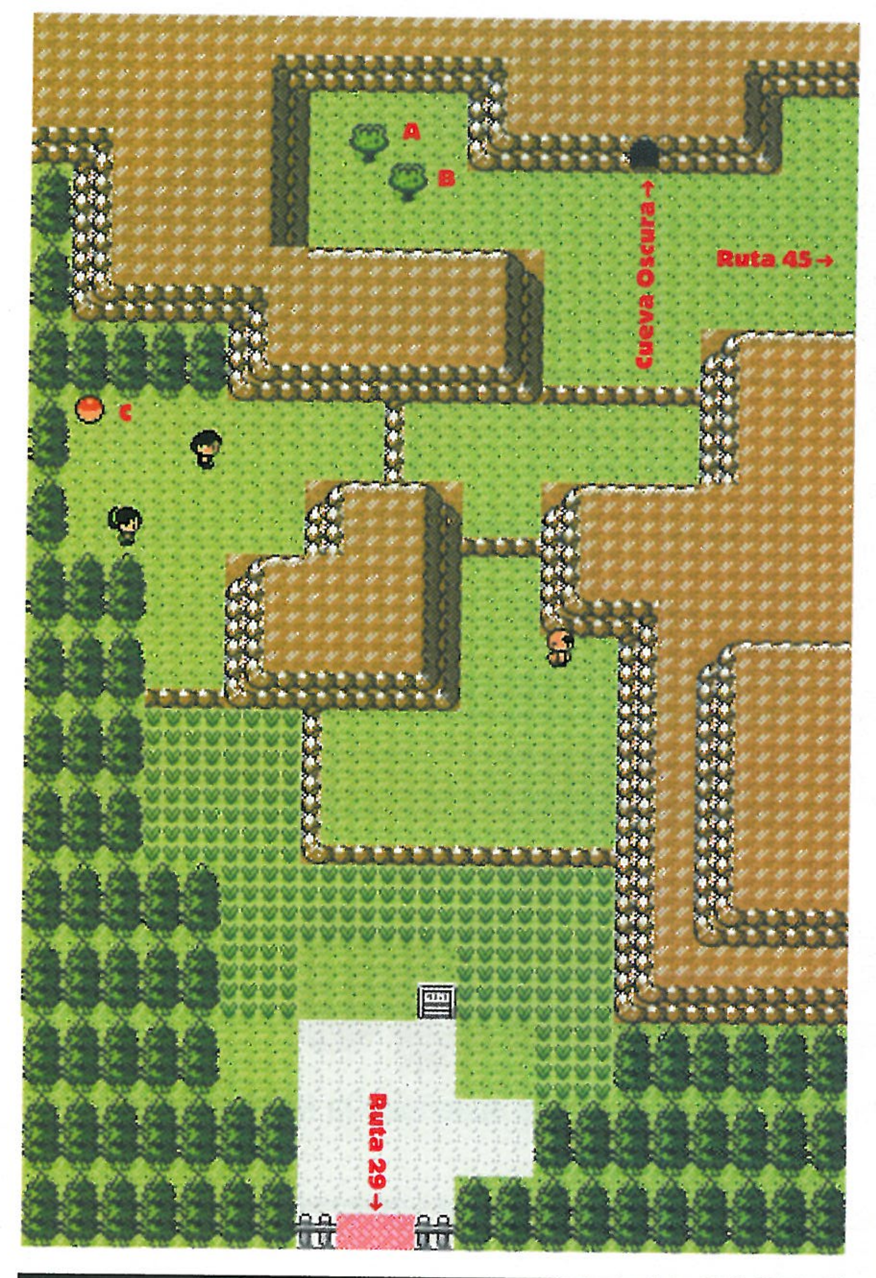
ZUBAT		GOLBAT	
Todo día	Todo el día	Mañana y día	Mañana y día
GEODUDE		**GRAVELER**	
Todo día	Todo el día	Todo el día	Todo el día
WOBBUFFET		**DUNSPARCE**	
Todo día	Todo el día	Todo el día	Todo el día

¡CONSÍGUELOS!

A. REVIVIR
B. MT13 (RONQUIDO)
C. POCIÓN
D. HÍPER POCIÓN
E. CURA TOTAL

Ruta 46

Seguro que parte de esta ruta te suena. ¡Pues claro!, si es que ya estás muy cerca de casa.



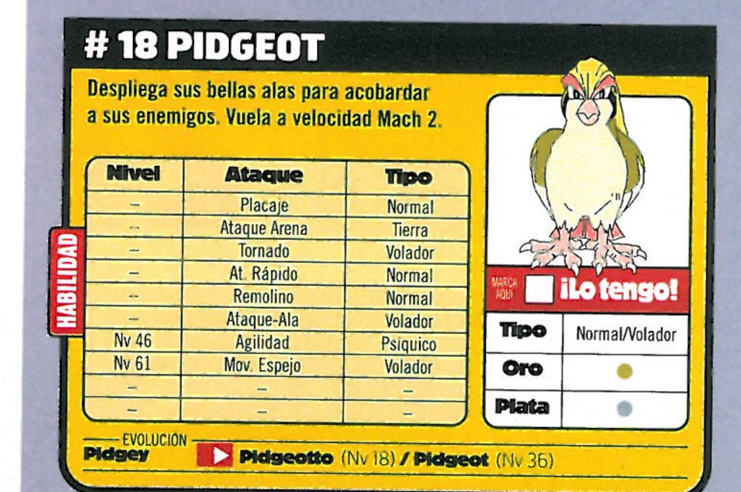
¡Hazte con todos!

RATTATA		SPEARROW	
Todo el día	Todo el día	Mañana y día	Mañana y día

JIGGLYPUFF		GEODUDE	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día

¡CONSÍGUELOS!

A. BAYA	B. ANTIPARABAYA	C. DIRECTO



18 PIDGEOT

Despliega sus bellas alas para acobardar a sus enemigos. Vuela a velocidad Mach 2.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Ataque Arena	Tierra
–	Tornado	Volador
–	At. Rápido	Normal
–	Remolino	Normal
–	Ataque-Ala	Volador
Nv 46	Agilidad	Psíquico
Nv 61	Mov. Espejo	Volador
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Pidgey ▶ Pidgeotto (Nv 18) / Pidgeot (Nv 36)



19 RATTATA

Vive allí donde haya comida disponible. Busca todo el día, sin descanso, algo comestible.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Látigo	Normal
Nv 7	At. Rápido	Normal
Nv 13	Hip. Colmillo	Normal
Nv 20	Foco Energía	Normal
Nv 27	Persecución	Siniestro
Nv 34	Súper Diente	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Rattata ▶ Raticate (Nv 20)

20 RATICATE

Sus bigotes le ayudan a guardar el equilibrio. Sus colmillos no dejan de crecer, y los reduce mordiendo.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Látigo	Normal
–	At. Rápido	Normal
–	Hip. Colmillo	Normal
–	Foco Energía	Normal
Nv 20	Cara Susto	Normal
Nv 30	Persecución	Siniestro
Nv 40	Súper Diente	Normal
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Rattata ▶ Raticate (Nv 20)

21 SPEAROW

Muy protector de su territorio, mueve sus cortas alas sin descanso para lanzarse a toda velocidad.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
–	Gruñido	Normal
Nv 7	Malicioso	Normal
Nv 13	Ataque Furia	Normal
Nv 25	Persecución	Siniestro
Nv 31	Mov. Espejo	Volador
Nv 37	Pico Taladro	Volador
Nv 43	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–

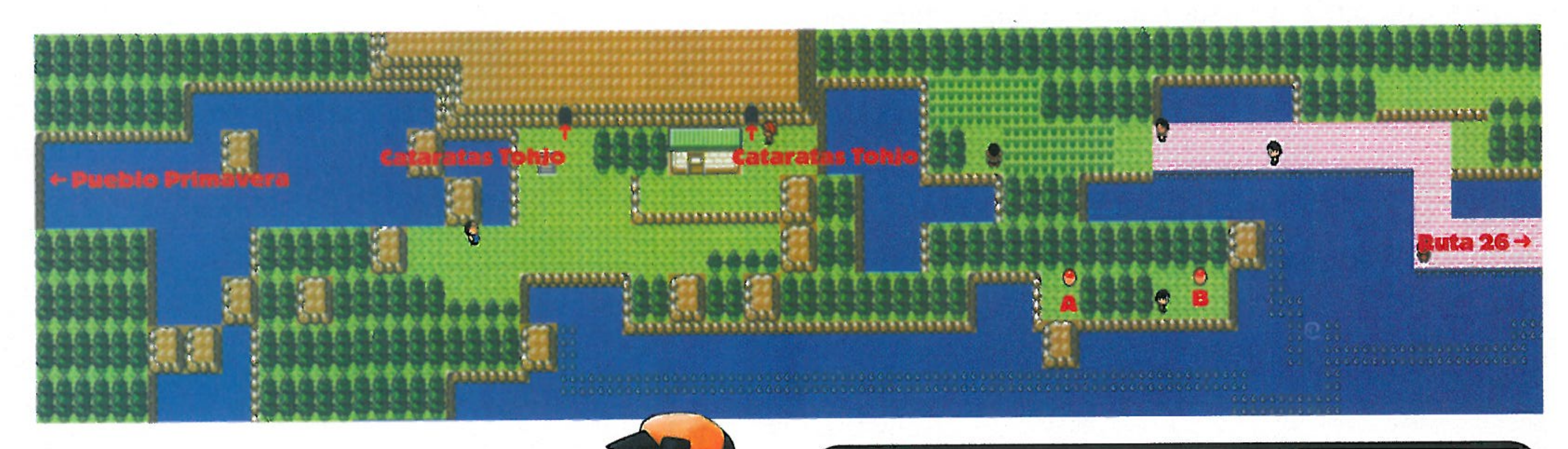
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Spearow ▶ Fearow (Nv 20)

Ruta 27

Esta nueva ruta en realidad sirve de conexión entre el mundo de Johto y el de Kanto. Como seguramente sabes, la aventura de Kanto empezará un poco más tarde, pero en cualquier caso ahora puedes observar en tu Pokégear el mapa de este lugar.



! NO LO OLVIDES

1 MT 37 TORMENTA ARENA



La señora que hay dentro de la casa analizará la felicidad de tus Pokémon. **Si el primer Pokémon de tu equipo es feliz,** confiará mucho en ti y la señora, al verlo, **te entregará la MT 37 (TORMENTA ARENA).**

¡Hazte con todos!

RATICATE		ARBOK	
Todo día	Todo el día	No hay	Todo el día
SANDSLASH		**PONYTA**	
Todo día	No hay	Todo día	No hay
DODUO		**DODRIO**	
Mañana y día	Mañana y día	No hay	Mañana y día

¡CONSÍGUELOS!

A. CARAMELO RARO | B. MT22 (RAYO SOLAR)

Cataratas Tohjo

Tendrás que remontar estas cataratas con un Pokémon al que le hayas enseñado la MO CASCADA.



Pokétruco

En «Pokémon Cristal», las condiciones para capturar a Lugia y a Ho-oh han cambiado con respecto a «Pokémon Oro y Plata». Veamos:
– Para capturar a Lugia en las ISLAS REMOLINO **necesitarás llevar el ALA PLATEADA que consigues en Ciudad Plateada.** El nivel que tiene Lugia en estado salvaje es de 60.
– La captura de Ho-oh se ha complicado bastante. **En esta ocasión es necesario que captures a los tres Perros Legendarios.** En cuanto lo hayas hecho, ve a TORRE HOJALATA y **habla con el monje para tener acceso al tejado.** El nivel en el que encontrarás a Ho-oh es 60.

¡CONSÍGUELOS!

A. PIEDRA LUNAR

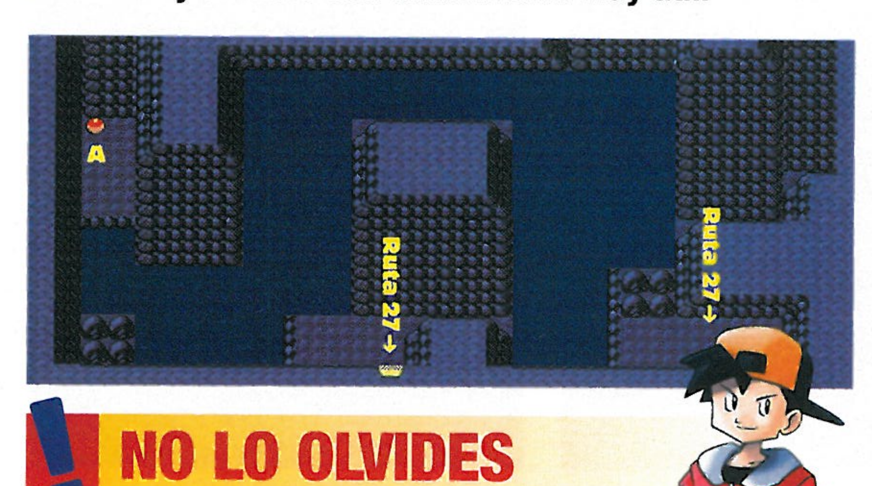
¡Hazte con todos!

SLOWPOKE		GOLDEEN	
Todo día	Todo el día	Todo día	Todo el día



Ruta 26

En esta ruta podrás encontrar una sanadora de Pokémon y un libro con información muy útil.



! NO LO OLVIDES

1 LUNA y sus hermanos

El libro que encuentras en esta casa ha sido escrito por LUNA. Ella y sus hermanos, repartidos por rutas y ciudades, **son los encargados de ayudar a los entrenadores entregándoles valiosos objetos.** Lee este libro y apunta el día de la semana y la ruta en la que encontrarás a esta peculiar familia.



2 La sanadora de Pokémon

Mientras estés recorriendo esta ruta te darás cuenta de que en ella **no existe ningún CENTRO POKÉMON,** pero tampoco debes preocuparte demasiado, porque en su lugar te encontrarás a **una amable mujer siempre dispuesta para curar a tus Pokémon** de cualquier mal.



¡Hazte con todos!

Pokémon	Oro	Plata
RATICATE	Todo día	Todo el día
ARBOK	No hay	Todo el día
SANDSLASH	Todo día	No hay
PONYTA	Todo día	No hay
DODUO	Mañana y día	Mañana y día
DODRIO	Mañana y día	No hay

¡CONSÍGUELOS!

A. BAYA HIELO

B. ELIXIR MÁX.

22 FEAROW

Usa sabiamente su fino y largo pico para extraer y comer insectos que se ocultan bajo tierra.

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
–	Gruñido	Normal
–	Malicioso	Normal
–	Ataque Furia	Normal
Nv 26	Persecución	Siniestro
Nv 32	Mov. Espejo	Volador
Nv 40	Pico Taladro	Volador
Nv 47	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Spearow ▶ Fearow (Nv 20)

23 EKANS

Siempre se esconde en la hierba. Como no tiene veneno al nacer, su mordisco resulta doloroso pero es inofensivo.

Nivel	Ataque	Tipo
–	Repetición	Normal
–	Malicioso	Normal
Nv 9	Picotazo Ven	Veneno
Nv 15	Mordisco	Siniestro
Nv 23	Deslumbrar	Normal
Nv 29	Chirrido	Normal
Nv 37	Ácido	Veneno
Nv 43	Niebla	Hielo
–	–	–
–	–	–

HABILIDAD



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Ekans ▶ Arbok (Nv 22)

24 ARBOK

De naturaleza muy vengativa, no cejará en la persecución. Siempre irá tras su presa, sin importarle dónde.

Nivel	Ataque	Tipo
–	Repetición	Normal
–	Malicioso	Normal
–	Picotazo Ven	Veneno
–	Mordisco	Siniestro
Nv 25	Deslumbrar	Normal
Nv 33	Chirrido	Normal
Nv 43	Ácido	Veneno
Nv 51	Niebla	Hielo
–	–	–
–	–	–

HABILIDAD



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Ekans ▶ Arbok (Nv 22)

25 PIKACHU

Levanta su cola para vigilar los alrededores, pero le puede alcanzar un rayo en esa pose.

Nivel	Ataque	Tipo
–	Impactrueno	Eléctrico
–	Gruñido	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 8	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 11	At. Rápido	Normal
Nv 15	Doble Equipo	Normal
Nv 20	Portazo	Normal
Nv 26	Rayo	Eléctrico
Nv 33	Agilidad	Psíquico
Nv 41	Trueno	Eléctrico
Nv 50	Pantalla Luz	Psíquico

HABILIDAD



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

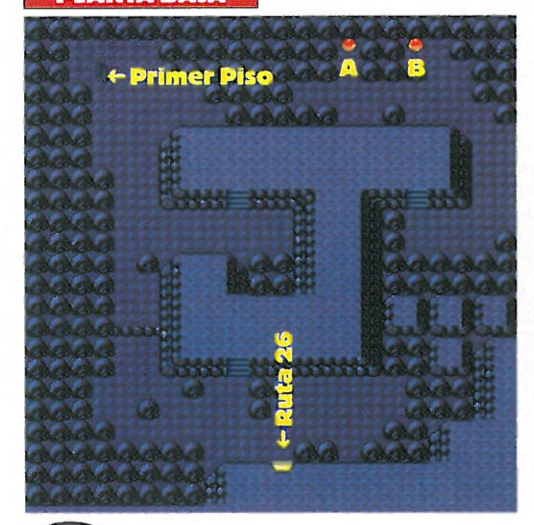
Tipo	Eléctrico
Oro	–
Plata	●

EVOLUCIÓN
Pichu ▶ Pikachu (evolución por felicidad) / Raichu (Piedra Trueno)

Calle Victoria

Ya estás cerca de la LIGA POKéMON, pero tu eterno rival va a poner a prueba a tu equipo Pokémon en un nuevo y duro combate.

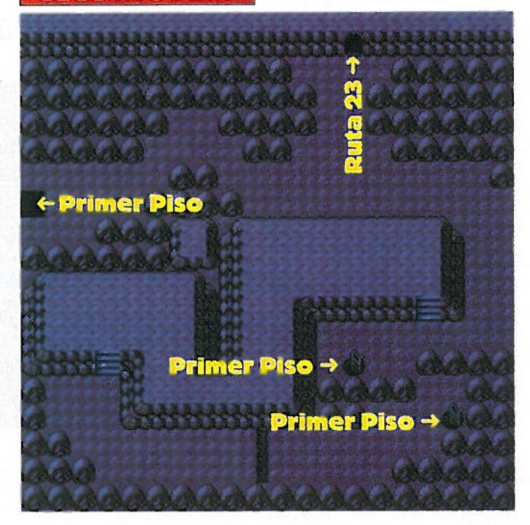
PLANTA BAJA



PRIMER PISO



SEGUNDO PISO



Pokétruco

– **¿Sabes que los Pokémon pueden clasificarse en función de su estatus?** Efectivamente, se puede hablar del Pokémon más veloz, del que tiene el Ataque más grande o del que tiene la peor Defensa Especial.
– Toda especie Pokémon tiene un **valor máximo** de ATAQUE, DEFENSA, AT. ESPECIAL, DEF. ESPECIAL y VELOCIDAD. Estos valores máximos se alcanzan en el nivel 100 y **llegar a ellos o no dependerá de la genética de cada Pokémon, de su alimentación y de su entrenamiento.** Las probabilidades de tener un Pokémon que alcance los valores máximos de su especie son muy pequeñas, es cuestión de suerte y de esfuerzo.
– Entonces, **¿cuál es el Pokémon más veloz? Electrode con un valor de 378.** A continuación va Mewtwo, con un valor de 358. **¿Sabes que Pokémon tiene el mayor poder de ATAQUE?** Te vamos a dar una pista: **su nombre empieza por Drago.** Ahora, que si quieres saber más tendrás que esforzarte un poco e investigar por tu cuenta.

¡TU RIVAL!

Justo cuando salgas de la Calle Victoria volverá a aparecer el muchacho del pelo rojo. Te retará a un nuevo combate usando **un Sneasel de nivel 34, un Magneton de nivel 35, un Golbat de nivel 36, un Haunter de nivel 35, un Kadabra de nivel 35 y un Meganium o Typhlosion o Feraligart de nivel 38.**

Este combate debes tomártelo como una prueba para medir la habilidad y la fortaleza de tu equipo Pokémon. Si te cuesta mucho trabajo derrotar al Rival, más vale que entrenes y que captures otros Pokémon antes de entrar en la Meseta Añil.

¡CONSÍGUELOS!

A. MAX REVIVIR
B. CURA TOTAL
C. ESPECIAL X
D. MT26 (TERREMOTO)
E. MÁX. POCIÓN (OBJETO OCULTO)
F. RESTAURA TODO

¡Hazte con todos!

GOLBAT
Todo día | Todo el día

GRAVELER
Todo el día | Todo el día

ONIX
Todo día | Todo el día

RHYHORN
Todo el día | Todo el día

URSARING
Todo el día | Todo el día

DONPHAN
Todo el día | Todo el día

DE CAMINO A LA LIGA POKéMON

DE NUEVO EN CASA

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE:
- MASTERBALL (NO ES IMPRESCINDIBLE PARA LLEGAR AL FINAL DEL JUEGO, PERO CASI).

RECORRIDO

Al salir de la GUARIDA DRAGÓN, tras recibir la Medalla Dragón, **te llamará el Prof. ELM** para pedirte que vayas a su laboratorio.

Vuela a PUEBLO PRIMAVERA (o vuelve explorando las rutas 45 y 46), entra en el laboratorio de ELM y habla con él. Recibirás algo muy valioso: **¡una MASTER BALL!** [A]. Ahora puedes capturar Pokémon con una probabilidad del 100%.

Ahora, con tu flamante MASTER BALL, puedes ir a capturar a Lugia (si juegas la versión Plata) o a Ho-oh (si juegas la Oro). Pueden ser incorporaciones muy valiosas para tu equipo de cara a tener éxito en la LIGA POKéMON.

CAPTURANDO A LAS AVES LEGENDARIAS

Vamos a explicar cómo capturar a Lugia y a Ho-oh. Estos consejos sirven para las dos versiones del juego, aunque el momento en el que puedes ir a capturar a cada Pokémon variará con la versión.

1. CAPTURAR A HO-OH

Para poder ver a Ho-oH **necesitas el ALA ARCOIRIS** (en «Pokémon Oro» la obtienes en del director de la RADIO de CIUDAD TRIGAL y en «Pokémon Plata» la obtienes en el mundo de KANTO). Si la tienes, vuela a CIUDAD IRIS y dirígete a la TORRE HOJALATA.

Cuando entres en la TORRE HOJALATA, observarás que **ya no está el monje que había antes** y que en su lugar hay una escalera. Para llegar hasta el tejado y así capturar a Ho-oh, antes tienes que resolver un laberinto. Sube por las escaleras hasta la segunda planta. Aquí es donde comienza el laberinto. Su resolución planta a planta es la siguiente:

a) **En la segunda planta** [B]: gira a la derecha y salta, ve hacia arriba, gira a la izquierda y salta (dos veces), avanza a la izquierda (saltando), arriba, a la derecha (saltando) y sube las escaleras.

b) **Tercera planta:** abajo (cinco saltos), izquierda, arriba, derecha, arriba, izquierda y sube las escaleras.

c) **Cuarta planta:** arriba, derecha (dos saltos), abajo (un salto), izquierda (dos saltos), abajo (cinco saltos), derecha (dos saltos), abajo (un salto) y sube las escaleras.

d) **Quinta planta:** arriba, derecha, arriba, izquierda, abajo, salta y sube las escaleras.

e) **Sexta planta:** arriba, derecha (dos saltos), abajo (cuatro saltos), izquierda, abajo y pisa en el transportador.

f) **Séptima planta:** camina hacia abajo y pisa en el siguiente transportador.

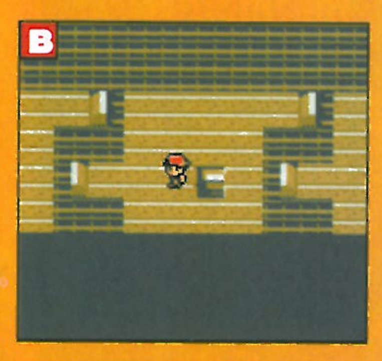
g) **Octava planta:** avanza hacia la izquierda y pisa el siguiente transportador. Ahora, otra vez en la séptima planta, debes ir hacia arriba, izquierda, pisa el siguiente transportador y volverás al octavo piso. Camina hacia la izquierda, sube las escaleras y llegarás al tejado. Buena suerte porque enfrente tuyo está Ho-oh [C] (tiene nivel 40 en la versión Oro y 70 en la Plata).

2. CAPTURAR A LUGIA

Para capturar a Lugia **debes tener el ALA PLATEADA** (en «Pokémon Oro» la obtendrás en el mundo de KANTO y en «Pokémon Plata» la obtienes del director de la RADIO de CIUDAD TRIGAL). Si la tienes, vuela hasta CIUDAD OLIVO y haz SURF rumbo sur por la Ruta 40. Tienes que navegar **pegado al arrecife de coral de la derecha** y en cuanto veas la primera isla de las ISLAS REMOLINO ve al este, navega alrededor de la isla y **usa a un Pokémon que conozca TORBELLINO** para entrar.

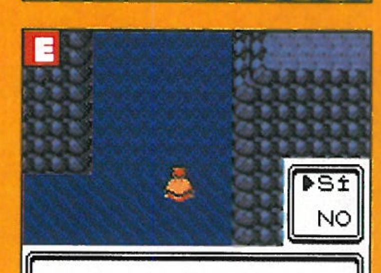
Entra en la cueva y **usa un Pokémon que sepa DESTELLO para iluminarla.** Avanza hacia la derecha y de inmediato verás una plataforma que divide el camino en dos. Para ir a por Lugia **debes seguir por el camino de arriba** hasta una escalera de mano. Baja por ella y en la nueva plataforma avanza siempre rumbo al sur hasta la siguiente escalera de mano que tienes que bajar. Ahora haz SURF en el lago ves delante, navega hacia el sur y baja por la cascada. Al final de la cascada, en la parte izquierda, hay una cueva. Dentro encontrarás a Lugia [D] (aparece en nivel 70 en «Pokémon Oro» y en nivel 40 en «Pokémon Plata»).













HACIA LA LIGA POKéMON

Vuela a PUEBLO PRIMAVERA y haz SURF en el lago de la derecha. Al llegar a la otra orilla, un tipo dirá que **acabas de entrar en KANTO** (en la POKéGEAR verás que es cierto). Ya puedes ver el camino que te lleva a la MESETA AÑIL y por lo tanto a la LIGA POKéMON.

El camino en el que estás es la RUTA 27. Muy cerca está la entrada a las CATARATAS TOJO, el camino que une JOTHO con KANTO. Entra en la cueva y haz SURF hasta la orilla de la izquierda para recoger la PIEDRA LUNAR. Luego, **usa un Pokémon que conozca la MO CASCADA** [E], sube la primera cascada y sigue el único camino posible hasta llegar a la salida.

Debes avanzar al este por la Ruta 27 y luego al norte por la Ruta 26. Tendrás que disputar bastantes combates, pero en la Ruta 26 encontrarás una amable señora dispuesta a curar a tus Pokémon. **Al final de la Ruta 26 llegarás a la RECEPCIÓN DE LA LIGA POKÉMON.** Enseña tus medallas y pasa a la CALLE VICTORIA.

La CALLE VICTORIA es una cueva que tienes que explorar para buscar diferentes objetos, especialmente la MT TERREMOTO. La salida es fácil de encontrar, pero justo antes de llegar a ella aparecerá el rival [F] para ponerte a prueba una vez más. Cuando le ganes, sal y estarás en la RUTA 23. Enfrente verás la MESETA AÑIL, **el objetivo de todo entrenador: LA LIGA POKÉMON.**



- Empezamos la aventura del tiempo: aquí tienes tres mazmorras para disfrutar.
- Te explicamos cómo acabar con los jefes más duros.
- Cogemos todos los objetos importantes.

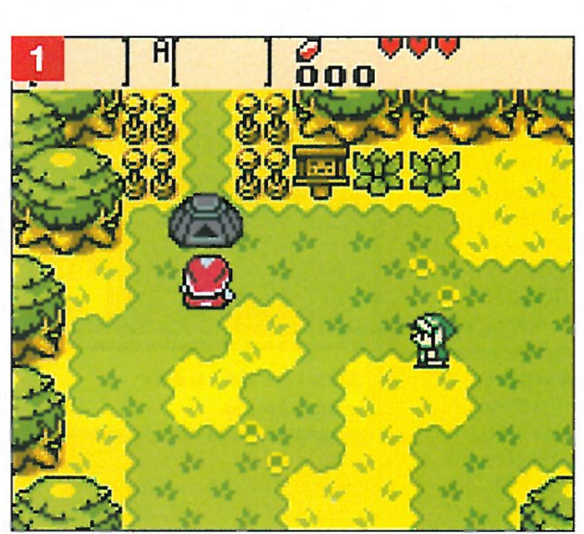
El tiempo en nuestras manos

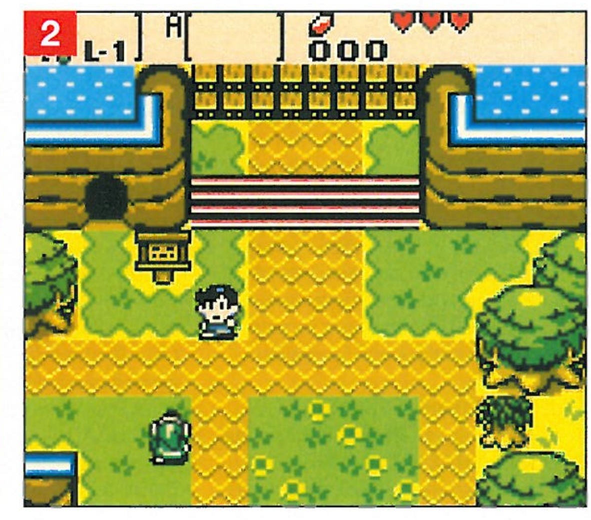
ZELDA ORACLE OF AGES

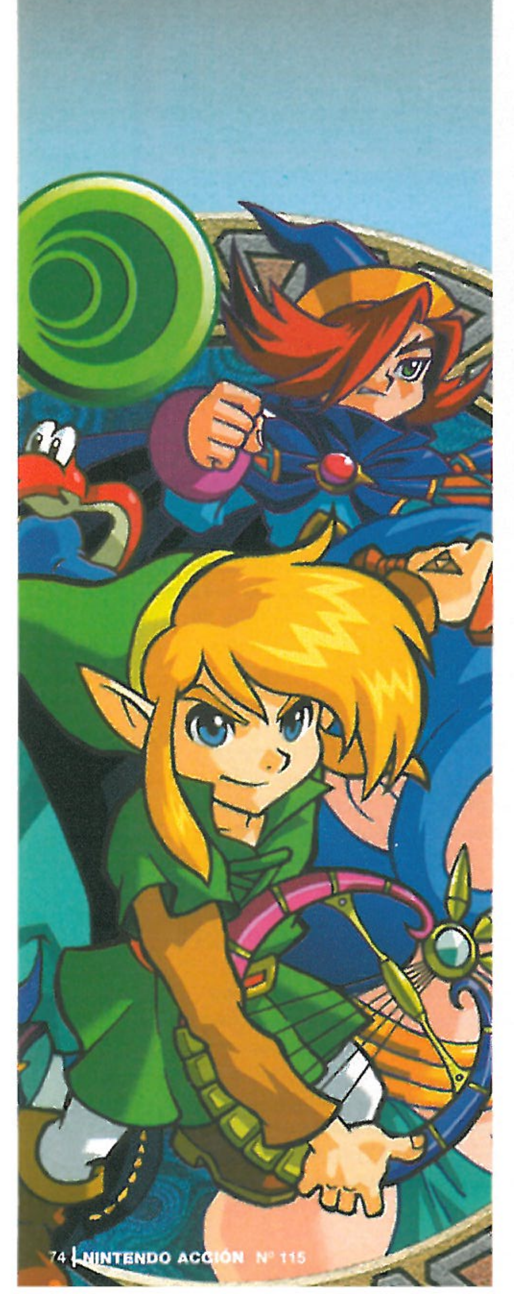
PRIMERA PARTE

Verán, Hechicera de las Sombras ha secuestrado a Nayru, Oráculo de los Tiempos... y Link, por supuesto, va a protagoniza una nueva aventura llena de misterio y magia. Un viaje que nos llevará del pasado al presente como si tal cosa, y que puede alargarse eternamente... si no te estudias esta guía.

COMIENZA LA AVENTURA





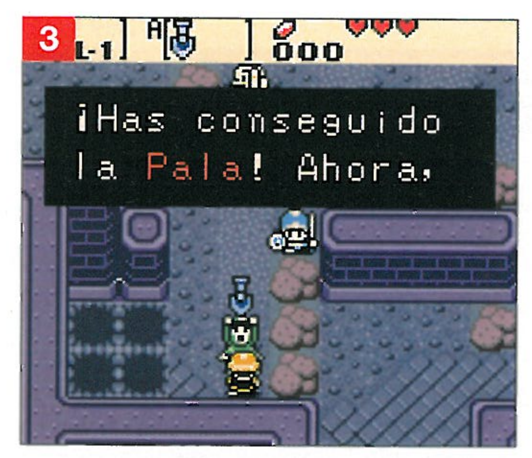


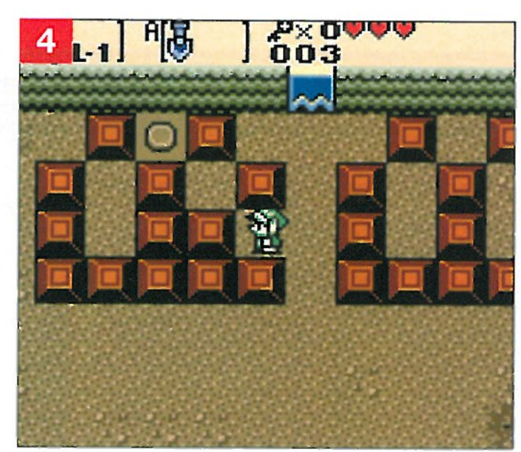
Cuando comiences, ve arriba para ahuyentar a los bichos que acosan a **Impa.** En su compañía, ve una pantalla arriba y otra a la izquierda. Empuja hacia la derecha la **roca con forma de triángulo (1) para pasar.** Arriba, una bonita chica canta mientras unos "seres" la rodean: habla con todos un par de veces (no seguidas) para que te hagan un hueco y **consigas la espada**. A partir de ahora podrás cortar los arbustos que te impedían, algo más abajo, entrar en **Ciudad Lynna.** Una vez allí, en la parte de arriba hay una cueva (2) que está a la izquierda de las escaleras, así que métete dentro y continúa todo recto hacia arriba para localizar el **Árbol Maku.** A su derecha encontrarás el camino al teletransportador que te dejará en el pasado.

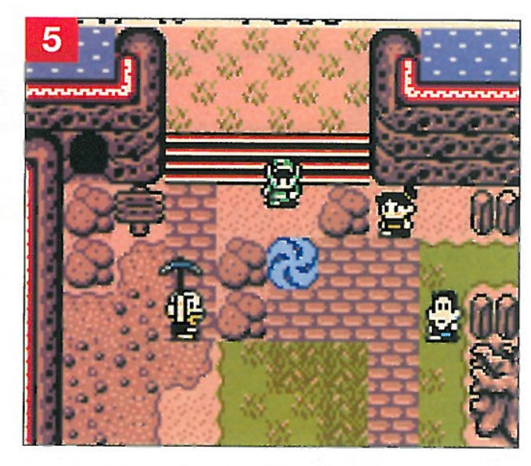
Ve al pueblo Lynna, cruza el puente de la izquierda, baja donde está la torre, a continuación ve a la derecha y por fin habla con el encargado para que te deje entrar. Una vez en el interior, rodea la torre hacia la derecha para localizar al **Jefe de los Obreros (3)** quien te premiará con la **Pala.** Con ella tienes que abrir el camino que bloquea la cueva de Árbol Maku.

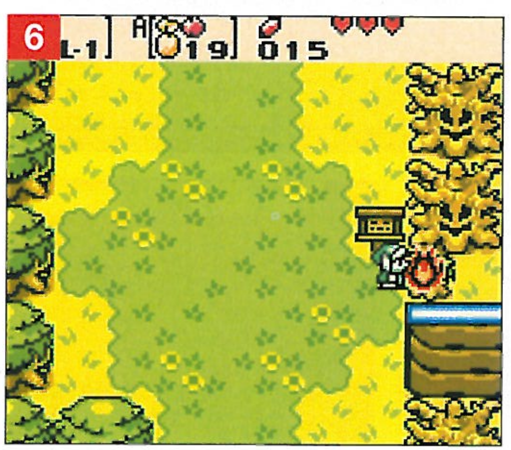
En la cueva, sube y empuja hacia un lado el bloque que te estorba. A continuación métete en la habitación de la derecha, acaba con los rivales y sube. En la nueva habitación hay dos bloques en la parte derecha. Mueve hacia arriba el de la izquierda, y a la derecha el que está a la derecha. De esta forma activarás el interruptor que hace aparecer un cofre con una Llave Pequeña que abre la puerta de la entrada. Ve hacia allí y llegarás a un habitación con un interruptor protegido por bloques (4): empuja arriba el que está a la derecha, y hacia la izquierda el que está debajo del interruptor. Se abrirá la puerta. Sube y empuja hacia la derecha el bloque que hay suelto. En la sala de la derecha sube por las escaleras y acaba con los que intimidan al **Árbol Maku joven.** Una vez fuera, métete en el teletransportador (5) y hazle una visita a Árbol Maku mayor para conseguir las **Semillas de Fuego.**

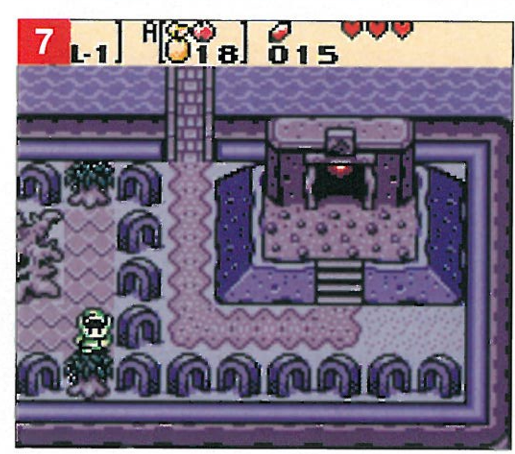
Sitúate en la tienda de Ciudad Lynna. Desde allí ve a la derecha y luego abajo para localizar un arbusto que sólo podrás desbloquear con la Semilla de Fuego (6). Baja por las escaleras, luego ve a la izquierda y cuando veas a unos niños, cruza el puente. Sal hacia la derecha, quema

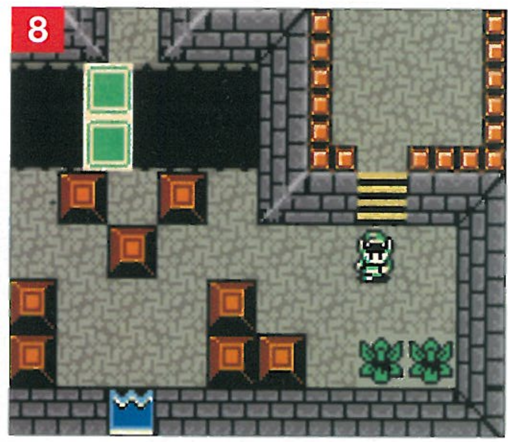












el arbusto de abajo y métete en las escaleras (7). En esta cueva tienes que encender las dos antorchas con las Semillas de Fuego para conseguir la **Llave Cementerio.** Con esta llave podrás abrir la verja que hay unas pantallas hacia arriba. Ve hacia allí y crúzala sin miedo porque te llevará directo a la mazmorra.

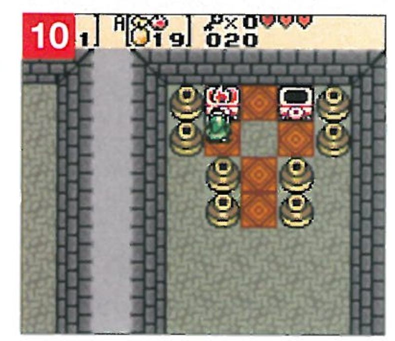
Tumba del Espíritu

Nada más entrar, ve a la habitación de la derecha y empuja hacia un lado el bloque que hay abajo. Llegarás a una habitación con un dado que debes empujar para poder pasar y que se te abran las puertas. Si quieres conseguir el **Mapa,** sigue el camino tras subir en la plataforma elevada. Ve una pantalla a la derecha, sube, acaba con el fantasma para hacerte con una llave y dirígete a la izquierda. En la parte izquierda hay un **cofre con la Brújula.** Conseguirla no es complicado. Empuja el bloque hacia la izquierda, baja una pantalla, sube y empuja el bloque hacia arriba. Cuando quieras seguir, regresa a la zona de la derecha y empuja el bloque otra vez hacia la izquierda. Una vez arriba, empuja hacia arriba el bloque que hay en la parte inferior y coge la **Llave Pequeña.** Ahora tienes que hacer un rodeo partiendo de la izquierda, para llegar a la entrada de la sala de la derecha situada arriba. En la habitación de arriba tienes que empujar el bloque central hacia arriba, luego hacia los lados los que están a los lados (8) y finalmente hacia arriba los dos que no has tocado antes. Con esto conseguirás vía libre a las dos plataformas elevadas donde debes activar un interruptor en ambas. Esto hará que aparezca una **plataforma verde** que te llevará a un cofre con Llave Pequeña incorporada.

Vamos bien. Ve pantalla abajo, luego una a la izquierda y otra arriba. Usa la plataforma para llegar arriba, empuja el bloque y activa el preciado interruptor que hace aparecer el cofre con la **Semilla Gasha.** Luego sigue el camino de la izquierda donde te estará esperando el **jefe intermedio** (9). Unos pocos sablazos bastarán para acabar con él y con sus esbirros. Sobre todo que no te dé miedo. Sal por la puerta de la izquierda y luego abre la que está abajo. Empuja los bloques y enciende las dos antorchas (10). Aparecerán unas escaleras que te llevarán al subterráneo que esconde el **Brazalete de fuerza.** Con él podrás levantar jarrones como los de la pantalla de abajo. En el cofre hay un anillo que podrás tasar más adelante, y en la sala de abajo deberás empujar un jarrón contra el interruptor para abrir la puerta.

El cofre con la **Llave del Jefe** está rodeado de vasijas. Levántalas con el Brazalete de fuerza. Regresa a la pantalla del jefe intermedio (la puerta de la derecha tiene un teletransportador que puedes utilizar) ve tres habitaciones arriba y métete por la la derecha. Hola, jefe... Y ahora un vistazo al cuadro de la derecha, porque sólo ahí te decimos qué hacer con él.







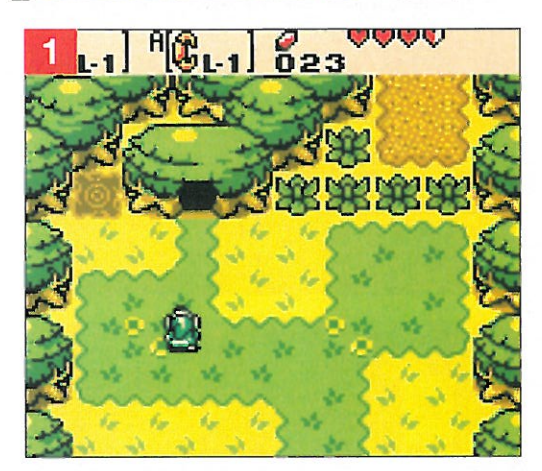
Acaba con Pumkin Head, el jefazo

Con ese pedazo de calabaza en la cabeza, la primera acción está más que clara. Golpéale en el cuerpo para que se le caiga la cabeza. A continuación recógela con ayuda del Brazalete de Fuerza y lánzasela al ente que ha salido de su cuerpo. Le vencerás a los pocos toques. Sube una pantalla y dí adiós a este nivel.



EN LA PÁGINA SIGUIENTE Te conseguimos el Arpa de los Tiempos, la Pluma de Roc, y le damos una tunda a Head Thwomp.

EL ARPA DE LOS TIEMPOS















Con el **Arpa de los Tiempos** puedes viajar entre presente y pasado. Para localizarla desde la entrada de la torre, ve a la izquierda dos veces, y abajo, derecha, abajo, izquierda, abajo, izquierda y arriba. Te esperan unas hadas para jugar al escondite. Fíjate dónde se esconden porque cambian aleatoriamente las localizaciones, así que **parte siempre del árbol central.**

Con el arpa, ve una pantalla a la derecha, quita la roca y... Ve a la tienda de Ciudad Lynna. Una pantalla a la izquierda, dos arriba, luego a la derecha, arriba, y a la casa árbol **(1)**. Empuja el molino de madera frente a la mujer y entra en la sala con el Arpa de los Tiempos con una melodía.

Cuando salgas de la casa, arriba a la izquierda hay un hueco para usar el arpa y volver al pasado. Vuelve a la entrada de la **Torre Negra,** ve dos pantallas a la izquierda, luego abajo, derecha por el camino de abajo, abajo y finalmente izquierda. En la mazmorra, ve una pantalla a la izquierda, arriba, izquierda, abajo, izquierda y quema el arbusto. Sigue el camino (cueva incluida) y coge las **semillas de árbol (2)**. De camino a la mazmorra aparecerá un guardia que te llevará a la reina. Dale las **Semillas Misteriosas.** Te recompensará con las Bombas: para abrir la puerta de la mazmorra. Vete allí ahora mismo.

Mazmorra del Ala

Asegúrate de llevar un escudo antes de entrar. Puedes comprarlo en la tienda del Pueblo Lynna. Una vez dentro, tira de escudo y espada para acabar con los tipos de la pantalla de arriba. Accederás a una sala donde debes colocar un **cubo (3) con el lado rojo hacia arriba.** Para hacerlo, empújalo tres veces hacia la derecha, una hacia arriba, otra arriba, luego una vez a la izquierda, otra abajo, y por fin recto al hueco. Así abrirás la puerta. Ve a la habitación de la izquierda y hazte con una llave tras limpiar la zona. Abre la puerta de la segunda sala de la mazmorra. Revienta la pared resquebrajada de la parte inferior, ve por las escaleras, atraviesa el subterráneo, acaba con las serpientes y recoge otra llave. En la habitación anterior a la primera escalera, empuja hacia un lado el bloque que está separado, coge la Brújula del cofre y ve a la pantalla de la izquierda. Monta en la vagoneta. Cuando pare, sube y vence al **jefe intermedio (4)** desde las baldosas azules: espera a que se abalance sobre ti, esquívale y ataca. Cuando acabes con él, ve por la puerta de la derecha, la de arriba.

Métete en las escaleras, luego por la puerta de abajo, rodea para entrar en la habitación de la derecha, sube las escaleras y al final del túnel verás la **Pluma de Roc:** te permite saltar. En la habitación anterior, salta sobre la baldosa amarilla para ponerla de color rojo. Ve a la habitación que has abierto, esquiva los huecos con la Pluma de Roc y sube en la vagoneta. Durante tu trayectoria, activa la palanca **(5)**. Cuando pares, en esa misma sala revienta la pared de la derecha y acaba con los enemigos para conseguir una **Llave Pequeña.** De nuevo en la habitación de antes, coloca el dado en el cuadro negro con la parte superior de color azul. Monta en la vagoneta. En la pantalla de las baldosas, salta para dejar unas del mismo color que las otras.

Regresa a la zona del jefe medio y métete en la habitación a la que lleva la puerta de abajo a la derecha. Con la Pluma de Roc, cambia el color en la baldosa para abrir el semáforo. Ve a la sala del enemigo intermedio y sal por la otra puerta. Quita el bloque de la plataforma de arriba y monta en la vagoneta. Sube una pantalla y empuja a la derecha el jarrón de arriba, hacia el interruptor de la derecha, utilizando la Pluma de Roc. Métete en la nueva habitación, y sitúa las estatuas **(6)** como las que están a la izquierda. Tienes que saltar sobre la baldosa que hay arriba para mover los bloques de un color. Aparecerá una Llave Pequeña. Ahora sube una pantalla y abre la puerta de la derecha. Verás que estás en una habitación con el suelo de un color y unos enemigos a los que sólo podrás descubrir si saltas sobre la baldosa de enmedio **(7)**. Cuando acabes con todos obtendrás la Llave del Jefe.

Head Thwomp quiere guerra

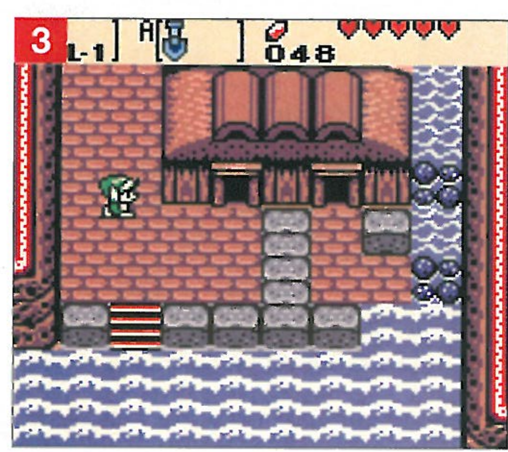
Cuando obtengas la llave del jefe, tienes que ir una pantalla a la izquierda, otra arriba, abrir una puerta y, y... enseguida te encontrarás con esta bestia parda. Tranquilo, que no cunda el pánico. El punto débil de Head Thwomp es su cara. Sitúate en la parte superior y lánzale bombas cuando abra la cabeza, haciendo que coincida con que su cara cambia a color rojo. Una vez KO el tipejo, baja por las escaleras de la derecha directo a por la esencia. ¡Enhorabuena!



EN BUSCA DE LOS LADRONES







En el pasado, sitúate donde la cueva del Árbol Maku y baja unas pantallas hasta saltar el puente roto (1). En la casa que hay arriba, habla con **Cheval** y a la salida se te abalanzará Ralph. Ve al Árbol Maku (2), invoca el presente y marcha al cementerio tras quemar el arbusto. A la derecha hay unos fantasmas acosando al oso. Acaba con ellos y monta en **Moosh.** Dirígete con el oso una pantalla a la izquierda y otra arriba. Verás una tumba en la parte superior izquierda. Pulsa A para volar con el oso. Empuja la lápida y baja las escaleras. Ve una pantalla arriba, otra a la derecha y una abajo. Tira del tirador con el Brazalete de Fuerza y coge las **Aletas de Zora.** Ve para arriba, luego a la izquierda y pilla la **Cuerda de Cheval.**





Fuera de la mazmorra, tira la piedra de la izquierda y salta al otro lado. De nuevo en el pasado, desde la casa de Árbol Maku, baja dos veces, ve a la izquierda, luego abajo, cruza el puente, tres pantallas abajo, y entra en la casa (3). Habla con el inquilino y dale la Cuerda de Cheval.

Regresa al presente, al cementerio. **Ricky está buscando los guantes.** Excava en los montículos de arena que hay rodeando el árbol de la playa. Para llegar hasta él, ve pantalla abajo, izquierda, dos abajo y una izquierda. Después de darle los guantes a Ricky, **visita a Tingle** (6) para obtener el **Mapa de la Isla.** ¿Cómo llegar? Montado en Ricky, ve una pantalla abajo, a la izquierda, sube con Ricky a la plataforma superior y sigue el camino. Para quitarle el mapa, activa la Pluma de Roc y la espada, y pulsa A y B. Vuelve al pasado, al puente que cruzaste antes (donde la anciana), ve dos pantallas abajo y métete en la casa. Tras hablar con **Rafton,** sal por la puerta de la derecha y coge la barca: ve dos pantallas abajo, una derecha y dos arriba. Cuando llegues a tierra firme tras la tormenta, unos "reptiles" te robarán.

Primero debes **recuperar la Pala.** así que desde allí mismo, ve una pantalla abajo y empuja la semilla en el corte de la pared. Baja una pantalla a la derecha y será tuya.

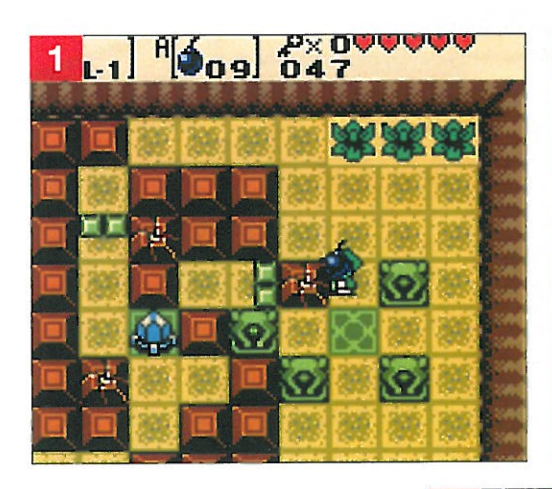
Métete en la cueva de la pantalla de arriba y empuja hacia la izquierda la piedra de arriba para conseguir **la espada.** De camino a la tienda, al Nordeste, empuja otra semilla hacia la hendidura de la pared. Una vez en la tienda, **cambia la Pala por el Brazalete de Fuerza.** Lo siguiente son las **bombas:** Desde la tienda baja unas pantallas, sube las escaleras de la izquierda, ve a la pantalla de la derecha y sube el camino. Quita la piedra con el Brazalete de Fuerza y métete en la cueva. Aquí tienes que empujar hacia la derecha los dos bloques de abajo, para tener acceso a las escaleras. Arriba encontrarás las bombas para reventar las piedras resquebrajadas en la planta de abajo. Conseguirás la **Semilla Gasha.** Ahora debes ir a por el **Brote de Esencia.** De camino a la tienda, verás unas escaleras que te llevan a una pared agrietada, así que reviéntala con una bomba. Una vez dentro te espera un divertido reto: **dar de comer a los Tokays** sin que se te escape ninguno. Supéralo para conseguir el Brote de Esencia.

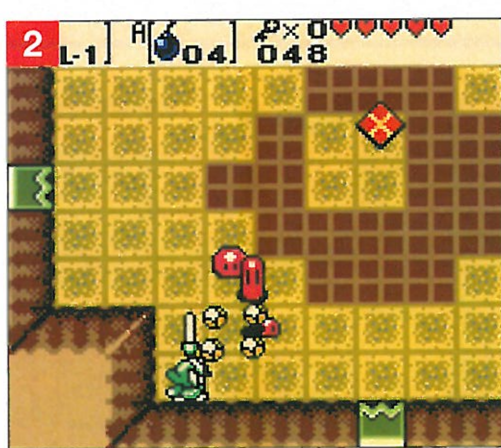
Una vez fuera, ve donde las escaleras de abajo (5), sube dos pantallas, una izquierda, otra arriba y una derecha. Quita la roca con el brazalete y habla con el Tokay para plantar el Brote de Esencia. De nuevo en la tienda (tírate por el hueco que hay a la derecha desde donde plantaste el brote), **cambia el Brazalete de Fuerza por la Pluma de Roc.** Ve donde las escaleras de abajo y dirígete a la pantalla de la izquierda. Sube y pon una bomba en la pared resquebrajada. Entrarás en una cueva donde tendrás que esquivar el agua con la Pluma de ►

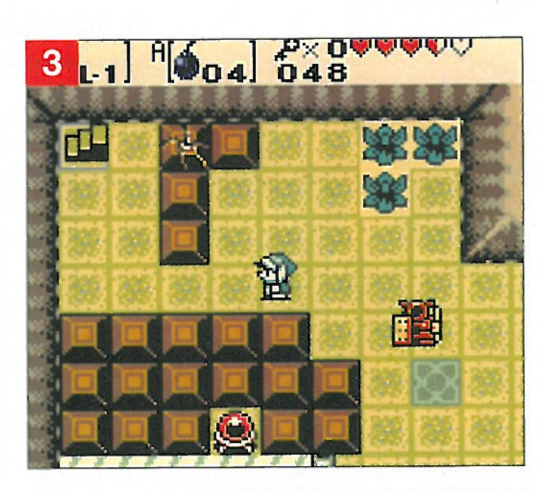


¿Cómo conseguir el saco de semillas?

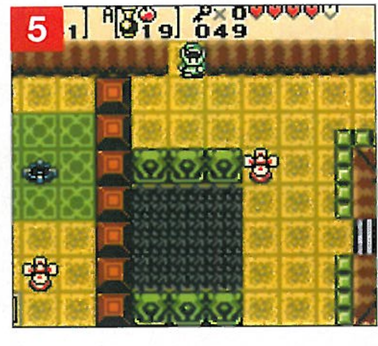
Tranquilo, que ahora mismo te lo contamos. Para conseguir tan preciado elemento, ve primero a la tienda y cambia la Pluma de Roc por el Brazalete de Fuerza. Algo muy de moda, eso del cambiazo. Con él podrás quitar las rocas de la parte superior izquierda de la cueva donde previamente conseguiste las Aletas de Zora. Muy bien, pues a continuación bucea en la parte oscura del agua (simplemente pulsando botón B) y cuando salgas a la superficie habla con el Tokay que verás a la izquierda. La criaturita te dará el correspondiente Saco de Semillas, y nosotros le haremos una reverencia. Ahora puedes continuar la aventura en la siguiente página.

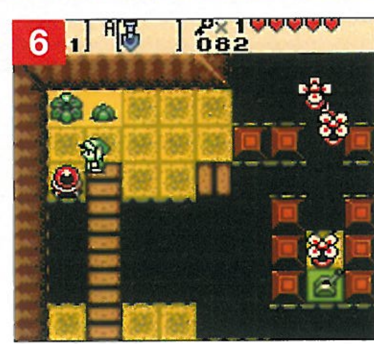












Roc y poner bombas para llegar al Tokay que sujeta las Aletas de Zora.

Una vez conseguido el saco de semillas, ve a la tienda y compra la Pluma de Roc. Ve donde las escaleras de abajo y métete en la cueva de la pantalla de la izquierda. Quita las vasijas para entrar en el subterráneo. Ya fuera de la cueva, **el Tokay te dará el Arpa de los Tiempos.** Camino a la tienda verás que al lado de la tienda de campaña podrás volver al presente con el Arpa de los Tiempos. Bueno pues ve una pantalla abajo, una izquierda, dos arriba, una izquierda, baja por la enredadera, ve a la izquierda, sube y ve dos pantallas a la derecha para conseguir las **Semillas de Esencia.** El último objeto es la Pala, así que evoca el pasado y cámbiala en la tienda por las Semillas de Esencia.

Para ir a la **Gruta de la Luna,** ve dónde conseguiste el arpa. Sube una pantalla, ve a la izquierda y luego baja para invocar el pasado. Quita la arena con la pala y ve al presente. Arriba, luego a la derecha y una vez abajo, entra por el pasillo de la derecha y sube. Estás en la gruta.

Gruta de la Luna

Nada más entrar, ve pantalla arriba y acaba con los gusanos para abrir la puerta. En la siguiente habitación limpia la zona de enemigos y rompe el cristal. Ve una pantalla arriba y métete en la puerta giratoria. En la habitación de la derecha revienta el bloque separado (1) y tira una bomba hacia el otro bloque roto de la izquierda. Arriba, empuja hacia abajo el bloque de la izquierda, y lanza una bomba sobre el que hay junto al cristal. Baja para empujar el bloque al lado del que acabas de reventar y sube para romper el cristal. Al lado hay un bloque que debes empujar hacia arriba, y luego llevar la estatua una posición a la derecha y otra arriba para conseguir una llave.

Ya puedes abrir la puerta de la sala de las plantas y serpientes. Métete en la habitación de la derecha y entra en la puerta giratoria, que ahora te dejará abajo. Vuelve donde abriste la puerta, sube y ve a la derecha. De nuevo por la puerta giratoria y a la parte de arriba. Sube una pantalla, entra en la sala de la derecha, activa el interruptor y mata a las estatuas con las bombas para conseguir una Llave Pequeña. Ve a la habitación anterior y abre la puerta. Ahora sitúate en una esquina (2) y ataca con la espada para defenderte de las baldosas y los enemigos. Cuando se abran las puertas, entra en la de la izquierda. Baja dos pantallas y déjate caer por el hueco.

Mata al gusano y métete por la puerta de abajo a la derecha. Utiliza el Arpa de los Tiempos para acabar con los conejos. Se abrirá la puerta de arriba, ve por ahí. Sube, rompe el cristal, vuelve donde el gusano encerrado y lánzale unas bombas para abrir la puerta izquierda. En la siguiente verás un interruptor y una cinta transportadora (3): tira una bomba en la cinta para que reviente a la altura del interruptor. La estatua se moverá y podrás subir. Arriba, empuja una posición los bloques de los lados, y hacia arriba el que está arriba. Coge la Llave Pequeña. Regresa al principio de la mazmorra, revienta la roca resquebrajada, empuja el bloque, métete en la puerta giratoria para que te deje abajo y da la vuelta para meterte de nuevo y que te deje arriba. Sube dos pantallas, esquiva las baldosas y entra en la puerta derecha. Baja una pantalla y sube por el lado contrario para abrir la puerta. Métete en la sala de la izquierda, mata a los enemigos, coge el Lanzasemillas y enciende con él la antorcha de la habitación de la derecha. Baja una pantalla y utiliza el Lanzasemillas en diagonal (4) para romper el cristal. Una pantalla más abajo encontrarás la **Semilla Gasha.** Toma el camino izquierdo para bajar de planta tras tirarte por el hueco (5). Ve a la habitación de la derecha y métete en la puerta giratoria para aparecer abajo. Empuja hacia el abismo los bloques de la derecha para poder encender las antorchas con el Lanzasemillas. Conseguirás otra Semillas Gasha.

Métete de nuevo en la puerta giratoria para que te deje arriba y acaba con el jefe intermedio con la pala y la espada. Ve a la pantalla de la izquierda, sube y acaba con los enemigos. Empuja el bloque de abajo a la derecha una posición a la izquierda, coge la llave y ve pantalla abajo. A la derecha, baja dos, pasa por la puerta giratoria, a la izquierda, sube, cruza el puente y activa el interruptor. Sitúate arriba y dispara el Lanzasemillas al espejo para activar el otro puente (6) por el que debes cruzar. Abre la puerta, activa el interruptor para mover el espejo y dispara de nuevo para activar otro puente. Crúzalo y haz la misma operación en el otro lado y en el de arriba. Ya arriba, empuja el bloque separado, mata a los enemigos, baja, ve a la derecha, métete en la puerta giratoria para que te deje en la derecha y salta tres veces sobre el interruptor para que los espejos se sitúen de tal forma que tras disparar con el Lanzasemillas a la pared, rebote y mueva la palanca. Se abrirá la sala con la Llave del Jefe.

Liquida a Shadow Hag

La puerta del jefe -ya no hay más este mes-, está donde el último bloque que empujaste. Ármate con el Lanzasemillas y las Semillas Esencia para que no te pille desprevenido. Utiliza la Pluma de Roc para esquivar las sombras y, cuando aparezca el enemigo, ponte de cara a la pared y dispara en el momento en que se dirija hacia ti. Coge tu premio, el Aullido del Eco y di hasta luego.



CONCURSO

Broken Sword
THE SHADOW OF THE TEMPLARS

Responde a las preguntas, y llévate esta genial aventura.

1.¿Cómo se llama el protagonista de la aventura?

a. George Stobbard
b. John Handsome
c. George Lucas Grijander

2.¿En qué ciudad se inicia el juego?

a. Bollullos del Condado
b. Constantinopla
c. París

3.¿Tiene los textos en castellano?

a. Sí
b. No
c. A veces

4.¿A quién tiene que desenmascarar el protagonista de la historia?

a. Al Zorro
b. A los Templarios
c. Al Opus Dei

SORTEAMOS 20 JUEGOS

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción, Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre "CONCURSO BROKEN SWORD".
2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se seleccionarán VEINTE que ganarán el juego BROKEN SWORD para GBA. Los premios no serán canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3. Sólo podrán participar en el concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 16 de mayo y 14 de junio de 2002.
4. La elección de los ganadores se realizará el 17 de junio de 2002 y los nombres se publicarán en el número de agosto de 2002 de la revista Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Ubi Soft y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA: CP:

TELÉFONO: D.N.I.:

RESPUESTAS: 1. 2. 3. 4.

Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A. Calle Pedro Teixeira nº 8, 28020 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacernoslo saber.









- Empezamos el viaje en Tale, el pueblo de Hans y Garet.
- Incorporamos a Iván y Mia a nuestro equipo.
- Descubrimos a los malvados Saturos y Menardi.
- Capturamos varios Djinn y utilizamos su poder en los combates.

Los héroes empiezan su viaje

GOLDEN SUN

SEGUNDA PARTE

En la primera entrega de esta guía os ofrecimos un panorama general del juego, sus personajes y sistema de batallas. Ahora ha llegado el momento de poner en práctica todo lo que aprendimos, así que preparad las maletas, porque aquí comienza el relato de la aventura más apasionante de Advance.

PRÓLOGO: LA CATÁSTROFE

Mamá te llama: hay que levantarse y salir corriendo. **¡La catástrofe está a punto de suceder! [1]** Cuando tus padres se marchen, debes ir al Norte y hablar con tu amigo Garet para que se una a ti y juntos salvéis la vida **[2]**.

Avanza en dirección Oeste, cruza el puente, baja por unas escaleras y sigue con el mismo rumbo. Verás a un hombre herido en el suelo, pero **si le convences de que no va a morir, se levantará rápidamente [3]**.

Sigue hacia el Sur y ve hacia la derecha. Pelea con los monstruos que salgan a tu encuentro para ir ganando experiencia y algo de dinero **[4]**. Cuando llegues a la orilla del río, **no cruces el puente y avanza hacia el Sur** hasta ver a un grupo de gente que trata de salvar a un chico **[5]**.

Ahora debes ir al Sur, cruzar el puente y seguir hacia la derecha. En cuanto veas casas, vuelve a dirigirte hacia el Sur. Finalmente llegarás a la plaza y encontrarás a **Nadia [6]**. Cuando ella se una a tu grupo, vuelve por donde viniste hasta llegar al puente **[7]**. La roca caerá, y los padres de Nadia, su hermano Félix y el padre de Hans desaparecerán.

Dirígete otra vez hacia la plaza y Garet te seguirá. De repente, **aparecerán unos desconocidos muy sospechosos** que parecen ser los responsables de la catástrofe **[8]**. No habrá manera de derrotarlos...

















EL TEMPLO SONNE

Han pasado tres años desde el día de la catástrofe, y Hans, Garet y Nadia han decido estudiar con el maestro Kraden los poderes de la Psinergía. Camina hacia el Norte, sal del pueblo por el puente y ve al Oeste. **Verás a los personajes** que lo provocaron todo hace tres años **[9].** Esta vez te dejarán pasar sin luchar, así que avanza hacia el Oeste, sube por la primera escalera que veas y encontrarás a Kraden.

Tras una charla con él, escala el Monte Aleph hasta el Templo Sonne. Vuelve por donde viniste, cruza el puente y gira hacia el Norte. Un guardián intentará detenerte, pero **en cuanto te dé la espalda podrás pasar y seguir tu camino.** Continúa adelante hasta el Templo Sonne **[10].**

Para alcanzar el centro del Templo, sigue los pasos del recuadro de la derecha. Una vez allí verás dos salas: **la primera es la dedicada al Sol, y la de la derecha la dedicada a la Luna.** Desde la sala de la Luna, avanza por el pasillo que hay al Sur y subirás a un piso donde hay una réplica de las dos salas. En la réplica dedicada al Sol, mueve las estatuas sobre su pedestal. Cuando lo hagas **se abrirá un agujero por el que debes lanzar la estatua central [11].** Ahora podrás mover sin ningún problema todas las estatuas que hay en la réplica de la sala de la Luna y colocarlas sobre su pedestal.

Vuelve a por Kraden y verás que las salas del Sol y de la Luna han intercambiado el sitio. Pulsa A en el lugar en el que el rayo lunar incide en la pared y abrirás una especie de portal dimensional. Al atravesarlo llegarás al lugar donde están **las cuatro Estrellas Elementales**, que contienen la esencia pura de cada uno de los cuatro elementos **[12].**

Tras una larga conversación, tienes que recoger las cuatro Estrellas Elementales para que Kraden las examine. Primero debes ir saltando por el camino superior de la derecha hasta recoger la Estrella de Venus. Al hacerlo, saldrán más columnas del suelo y podrás ir hacia arriba para recoger la Estrella de Mercurio. Ahora vuelve a donde está Kraden, toma el camino de columnas que hay junto a él y avanza saltando hasta recoger la Estrella de Júpiter. En cuanto lo hagas comenzará una secuencia a la que debes prestar especial atención, **porque desvela muchas cosas de la trama de la historia.**

Después de entregarle a Álex las tres Estrellas Elementales que habías reunido **[13]**, te obligarán a recoger la última. Desde la plataforma en la que cogiste la Estrella de Júpiter, salta al camino de la izquierda y ve hacia arriba. **En cuanto cojas la Estrella de Marte, todo empezará a derrumbarse [14].** Antes de que te ocurra algo, el guardián de las Estrellas Elementales te transportará a la sala de la Luna, desde la que podrás salir usando la habilidad Huir. Ahora corre y vuelve al pueblo.













En el corazón del templo

Dentro de Templo Sonne, primero tendrás que cruzar un estanque saltando de piedra en piedra, luego avanzar por un pasillo y finalmente llegarás a otro estanque. Cuando cruces el estanque te encontrarás con tres caminos posibles, que tienes que recorrer en el siguiente orden:

- Primero debes entrar por el camino que hay en el centro y recoger la Joya pequeña **[A]**.
- A continuación, avanza por el camino de la derecha y coloca la Joya en el ojo del minotauro **[B]**. Cuando lo hagas se oirá el ruido de una roca deslizándose.
- Finalmente podrás tomar el camino que está a la izquierda y seguir avanzando hasta llegar a una sala con estatuas **[C]**.

En el interior de la primera sala de las estatuas tienes que hacer las cosas en el siguiente orden:

- Primero usa la Psinergía para mover la estatua que se encuentra más a la derecha (también puedes empujarla) **[D]**. Después avanza por el pasillo, tuerce a la derecha, y continúa avanzando hasta llegar a un cruce de pasillos. Aquí debes elegir el de la izquierda y caminar hasta que llegues a otro cofre en el que hay otra Joya pequeña.
- Vuelve al cruce de pasillos, ve hacia arriba y luego a la izquierda hasta llegar a otra sala con estatuas. Aquí tienes que usar la Psinergía para mover la estatua que hay más a la izquierda y luego colocar la Joya pequeña en el ojo del minotauro **[E]**.
- Ahora, en la misma sala, mueve la estatua que se encuentra más a la derecha y entra por la puerta que queda al descubierto. Como verás, has llegado a otro laberinto de pasillos. Si sigues por el que hay arriba, a la izquierda, encontrarás un cofre con Hierba, y si lo haces por el que hay arriba a la derecha, entrarás finalmente en el corazón del Templo Sonne **[F]**.















ADIÓS A TALE, HOLA DJINN

Parece que entre todos han decidido que Hans y Garet tienen que salvar el mundo **y evitar que las Estrellas Elementales enciendan las llamas de los cuatro faros.** Ahora tienes que abandonar Tale **[15]** y empezar un larguísimo viaje.

En cuanto salgas de Tale, camina hacia el Sur. **Pronto verás un Djinn [16],** una criatura que te ayudará a luchar y de la que ya hemos hablado en la primera entrega de esta guía. Es importante que atiendas a las explicaciones que te da este primer Djinn y recuerda que **en el juego hay un total de 28 criaturas similares.**

Ahora camina hacia el Sur, luego a la derecha, cruza el puente y avanza rumbo Sur hasta llegar a Vault **[17].**







VAULT

Como habrás luchado con monstruos salvajes y tendrás dinero, al llegar a Vault **ve a la posada para recuperar tu salud [18].** También puedes ir a la tienda de armas y a la de objetos.

Ve a hablar con Iván en la casa que hay al Norte, encima de la puerta metálica **[19]. Tu misión es ayudarle a encontrar el bastón del maestro Hammet.** Para ello tienes que ir a la posada y subir al primer piso.

Si intentas acercarte a los ladrones saldrán corriendo, pero si bajas al primer piso Hans, Garet e Iván se separarán y **podrás acorralar a uno para que Iván lea su mente [20].**

Ahora sal de la posada y sube al tejado por la escalera de mano que hay junto a la entrada **[21]**. Salta al agujero, mueve la caja, entra en la otra habitación y libera al chico. Ahora tendrás que combatir con los ladrones para darles una lección **[22]**.

Cuando todo termine, ve a la casa donde viste a Iván y **habla con el alcalde para lograr el Agua vital.** También te hablará de tu próximo destino: la Cordillera Noma y Bilibin.











CUEVA NOMA: IVÁN SE UNE AL GRUPO

Sal de Vault, camina hacia el Este, cruza un puente y ve al Norte para llegar a la entrada a la Cueva Noma **[23]**. Aquí debes cruzar el río, mover troncos y subir hasta llegar junto a un tronco a la derecha de la cascada. **No podrás moverlo, y aparecerá Iván para unirse al grupo.** Con él sí podrás quitar el tronco y luego usar Torbellino para quitar las plantas que obstruyen la entrada a la cueva **[24].**

Entra en la cueva, avanza hacia el Norte, cruza el río, después ve al Sur y sube las escaleras. En la siguiente galería, ve a la derecha y **empuja un tronco lo más cerca posible del Djinn [25].** Luego vuelve sobre tus pasos, gira hacia abajo y salta al agua antes de llegar a la escalera.

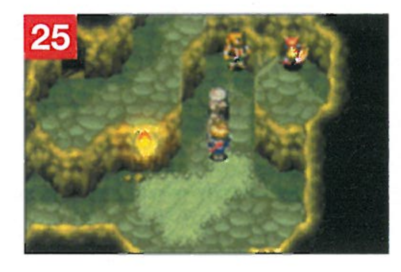
Sigue caminando hasta llegar a otra galería en la que, tras saltar sobre el agua, verás dos puertas. La de la izquierda te permite ir a recoger una Medalla Suerte y la de la derecha te lleva hasta el Djinn.

Antes de enfrentarte al Djinn Fragua, **usa la habilidad Cura de Hans para curar al grupo** y asígnale el Djinn de tierra. En el combate, los mejores ataques son Terremoto de Hans y Rayo de Iván **[26].** Si ganas al Djinn Marte, se unirá a Garet.

Para salir de la cueva debes ir por las escaleras que hay arriba, avanzar, mover un tronco, saltar, ir hacia arriba y seguir por el único camino hasta la salida. Al salir verás que estás muy cerca de la siguiente ciudad.









BILIBIN

Siempre que entres en una nueva ciudad deberías curarte en la posada, comprar objetos en las tiendas e ir al templo si alguno de los miembros del grupo cayó en combate. También te conviene buscar objetos escondidos y hablar con la gente.

Parece que los habitantes de Bilibin están muy asustados por una maldición, y **es posible que Lord McCoy te cuente algo más.** Dirígete al Norte de la ciudad, entra en el Palacio de McCoy y avanza de frente hasta llegar a él **[27]**.

Antes de salir de Bilibin debes subir a la valla de troncos y avanzar por encima de ella hasta llegar a una entrada cubierta por plantas. **Usa Torbellino para despejarla [28] y baja al subterráneo.** En el interior encontrarás a un Djinn de viento **[29]**.

Después sal de Bilibin y dirígete hacia el Sureste **[30]**. Llegarás a una barricada que puedes atravesar moviendo la caja de la izquierda con la Psinergía. Al salir de la barricada, cruza el río y avanza hacia el Norte hasta ver un bosque **[31]**.











EL MISTERIO DEL BOSQUE KOLIMA

Para salvar a la gente que han sufrido la maldición de Tret, el rey del bosque, **hay que encontrarle y volver a despertar su lado bueno.**

Avanza moviendo troncos por el único camino posible hasta llegar a una presa. Aquí tienes que mover una palanca para que baje el nivel del agua, luego baja al fondo de la presa, mueve el tronco que está más al Norte y vuelve a mover la palanca. Ahora, con la presa llena, ya puedes seguir avanzando hacia el Norte.

Antes de combatir contra Tret debes recuperar la salud del grupo, asignar los Djinn de la forma más efectiva y también caminar un poco para recargar los PP. El combate contra este enemigo **no debe darte demasiados problemas si usas bien los Djinn** y si los niveles del grupo son los que se recomendaron para capturar al Djinn.

Cuando finalice el combate, la maldad habrá desaparecido del corazón de Tret, pero al encontrarse tan débil **[32]** no podrá deshacer la maldición de la gente de Kolima. **Más adelante tendrás que volver para revivir a Tret.**

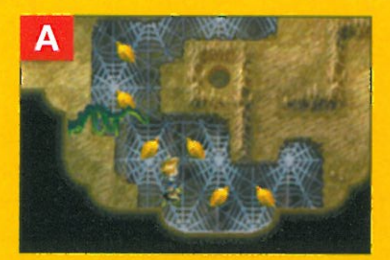
Utiliza la habilidad Huir para salir del bosque, **vuelve a Bilibin por el mismo camino que ya conoces y tómate un descanso en la posada para recuperar la salud.** No olvides que si algún miembro del grupo cayó durante el combate también tendrás que pasarte por el templo.



Para llegar a Tret

Cuando llegues junto a Laurel habla con él, y a continuación ve a la derecha, sube por la liana y cuélate en el interior del árbol Tret. Tu objetivo en este lugar es llegar hasta el piso superior para caer por el agujero que se encuentra en el centro de todos los pisos y llegar hasta Tret. Para conseguirlo tienes que seguir los siguientes pasos:

- Cuando estés en el primer piso tienes que avanzar hacia la liana que hay a la izquierda y subir por ella.
- En el segundo piso te tocará avanzar hacia abajo, saltar las tres hojas que están situadas en fila [A] y salir por la parte de la derecha. Cuando estés sobre la rama tienes que avanzar hasta el final, subir por una liana hasta otra rama y seguir caminando sobre ésta para llegar al siguiente piso.
- Ya en el tercer nivel, tienes que saltar sobre la hoja que encontrarás al lado del cofre y seguir subiendo por la liana hasta el piso superior.
- En el cuarto piso tu objetivo es llegar a la salida que hay abajo. Ahora te encuentras en otra rama, por la que tienes que seguir avanzando hasta que te encuentres con otra liana y puedas subir. Aunque lo más fácil sería entrar en este momento en el quinto piso, no lo hagas todavía. En vez de eso, continúa subiendo hasta que en el extremo de la rama más alta encuentres otro Djinn de aire [B]. Para afrontar este combate con garantías de éxito, Hans y Garet deberían tener al menos un nivel 7, e Iván un nivel 8. Si quieres un buen consejo, debes tener en cuenta que el ataque de Esquirlas de Hans es uno de los más efectivos contra este Djinn. Una vez que consigas derrotarle, debes seguir caminando por la rama y, esta vez sí, entrar por fin en el quinto piso.
- En el quinto piso puedes recoger la Avellana que hay dentro del cofre. Lo que debes hacer a continuación es dejarte caer al piso inferior sin miedo (ya sabes, salta sobre una hoja rota).
- Ahora estarás otra vez en el cuarto piso. Tienes que salir por la izquierda, avanzar por las ramas y subir por otra liana de nuevo al quinto piso.
- En esta ocasión, lo que tienes que hacer en el quinto piso es ir hacia abajo y saltar sobre las hojas para poder llegar a la hoja del centro [C]. Ahora salta sobre la hoja que hay a la derecha y vuelve a saltar en la del centro. En ese momento empezarás a caer de piso en piso por el agujero central. Cuando termines de caer, te encontrarás delante de Tret.







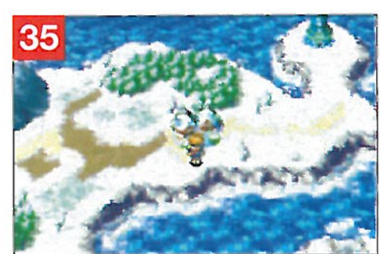
RUMBO AL NORTE

Sal de Bilibin, ve al Norte, cruza el puente, sigue hacia la izquierda, gira hacia el Sur y cruza un nuevo puente. Vuelve a ir hacia el Norte, cruza otro puente y avanza hasta llegar a la entrada de la Cueva Bilibin **[33].**

Avanza, cruza el río y entra en la Cueva Bilibin. Dentro de la cueva debes ir a la derecha en cuanto veas la primera bifurcación. Muy pronto llegarás a una sala en la que hay varias columnas de hielo. **Si empujas una de las lámparas hasta una de las columnas, la derretirás para poder ir a por un Frasco [34].**

Al salir de la cueva estarás cerca de Ímil, tu siguiente destino. Para llegar allí debes ir al Norte, luego al Este y por fin otra vez al Norte **[35].**


33


35


34

ÍMIL

Lo primero es entrar en la primera casa que veas y **coger la Botella vacía que hay en el cofre [35].** Este objeto tendrá su importancia más adelante. Después habla con el anciano junto a la chimenea. Está muy enfermo, y necesita que busques a Mia.

Cruza el río helado y entra en el templo. Cuando hables con la chica, te dirá que Mia ha ido a la casa del anciano enfermo. Ahora debes volver allí y hablar con ellos, **y verás que Mia sale corriendo hacia el faro.**

Antes de salir de Imil tienes la oportunidad de capturar otro Djinn. Para ello primero debes ir junto al muñeco de nieve y lanzarlo al río helado **[36].** Después baja al río por el acceso que hay junto al templo y realiza los siguientes movimientos: arriba, izquierda, arriba, izquierda, arriba, derecha, arriba, izquierda, arriba, derecha y arriba. **Este Djinn de fuego se unirá a ti sin oponer ninguna resistencia [37].**

Sal de Ímil y dirígete a la derecha hasta entra en el **Faro de Mercurio.**



35


36



37

LOS DJINN

Continuación de las tablas con las diferentes combinaciones de Djinn y personajes que dimos en la primera entrega:

IVÁN

■ **Habilidades básicas: Leer Mente.**

CLASE	TIPOS DE DJINN QUE DEBES ASIGNAR				PSINERGÍA DE BATALLA
	Tierra	Fuego	Viento	Agua	(Nombre y nivel)
Vidente (de Viento)	0	0	0	0 ó 1	Torbellino [n1], Rayo [n4], Plasma [n8], Dormir [n12], Fogonazo [n14], Impedir [n17], Tornado [n18], Plasma Luz [n26], Estrago [n36], Tempestad [n44], Retroplasma [n50]
Mago	0	0	2 a 3	0	Aparte de las habilidades de Vidente, conoce las siguientes: Impacto [n5], Gran Impacto [n21].
Archimago	0	0	4 ó 5	0	Aparte de las habilidades de Mago, conoce las siguientes: Guardar [n6], Resistir [n22].
Brujo	0	0	6 ó 7	0	Conoce las mismas habilidades que Archimago.
Ermitaño	0	0	0 a 6	1	Impacto [n1], Prisma [n6], Plasma [n8], Impedir [n18], Gran Impacto [n21], Granizo [n22], Plasma luz [n26], Romper [n30], Drenar [n31], Psicodrenar [n39], Retroplasma [n50], Bajo Cero [n52].

CLASE	TIPOS DE DJINN QUE DEBES ASIGNAR				PSINERGÍA DE BATALLA
	Tierra	Fuego	Viento	Agua	(Nombre y nivel)
Anciano	0 ó 1 0 a 2	0 ó 1 0 a 3	0 a 5 0 a 4	2 3	Conoce las mismas habilidades que Ermitaño.
Estudioso	0 a 2	0 a 3	0 a 3	4	Aparte de las habilidades de Anciano, conoce las siguientes: Deseo [n12], Superdeseo [n24], Hiperdeseo [n46].
Sabio	0 a 2 0 ó 1	0 a 2 0 ó 1	0 a 2 0	5 ó 7 6	Conoce las mismas habilidades que Estudioso.
Erudito	0	0	1	6	Conoce las mismas habilidades que Sabio.
Vidente (de Tierra)	1	0	0 a 6	0 ó 1	Cura [n1], Relámpago [n2], Planta [n3], Megarrayo [n6], Supercura [n10], Trepadora [n12], Impedir [n18], Gigarrayo [n22], Hipercura [n26], Amazonas [n29], Drenar [n31], Psicodrenar [n39].
Adivino	2 3	0 ó 1 0 a 2	0 a 5 0 a 4	0 a 2 0 a 3	Conoce las mismas habilidades que Vidente.
Chamán	4 ó 5	0 a 3	0 a 3	0 a 3	Aparte de las habilidades de Adivino, conoce las siguientes: Guardar [n7], Resucitar [n19], Resistir [n23].
Druida	6	0	1	0	Conoce las mismas habilidades que Chamán.
Encantador (de Tierra)	6 ó 7	0 ó 1	0	0 ó 1	Engañar [n1], Impacto [n5], Gaia [n6], Guardar [n6], Incapacitar [n9], Astral [n11], Dormir [n14], Hechizar [n17], Maldecir [n20], Gran Impacto [n21], Resistir [n22], Madre Gaia [n24], Desproteger [n25], Drenar [n31], Psicodrenar [n39], Gran Gaia [n54].
Peregrino	0 ó 1	1	0 a 6	0 ó 1	Golpe [n1], Plasma [n9], Siroco [n10], Impedir [n18], Plasma luz [n26], Golpe Sónico [n30], Drenar [n33], Psicodrenar [n41], Retroplasma [n50].
Vagabundo	0 a 2 0 a 3	2 3	0 a 5 0 a 4	0 a 2 0 a 2	Conoce las mismas habilidades que Peregrino.

CLASE	TIPOS DE DJINN QUE DEBES ASIGNAR				PSINERGÍA DE BATALLA
	Tierra	Fuego	Viento	Agua	(Nombre y nivel)
Asceta	0 a 3	4 ó 5	0 a 3	0 a 2	Aparte de las habilidades de Vagabundo, conoce las siguientes: Guardar [n6], Volcán [n8], Erupción [n22], Resistir [n24], Piroclasto [n48].
Monje Agua	0	6	1	0	Conoce las mismas habilidades que Asceta.
Encantador (tipo Fuego)	0 ó 1	6 ó 7	0	0 ó 1	Engañar [n1], Defender [n3], Impacto [n5], Guardar [n6], Volcán [n8], Incapacitar [n9], Astral [n11], Dormir [n14], Proteger [n15], Gran Impacto [n21], Erupción [n22], Resistir [n22], Desproteger [n25], Drenar [n31], Psicodrenar [n39], Piroclasto [n48]
Explorador	0 ó 1	3 ó 4	0 ó 1	3	Golpe [n1], Lluvia [n2], Guardar [n6], Volcán [n8], Siroco [n10], Torrente [n12], Impedir [n18], Erupción [n22], Resistir [n24], Golpe Sónico [n30], Diluvio [n30], Drenar [n33], Romper [n34], Psicodrenar [n41], Piroclasto [n48]
Medium	3 ó 4	0 ó 1	0 ó 1	3	Relámpago [n1], Pompas [n2], Cura [n3], Megarrayo [n6], Supercura [n10], Espuma [n14], Hechizar [n17], Resucitar [n19], Maldecir [n20], Gigarrayo [n22], Hipercura [n26], Condenar [n29], Drenar [n31], Psicodrenar [n36], Rizo-espuma [n40]
Mago Blanco	3	0	0	4	Cura Veneno [n1], Prisma [n6], Plasma [n8], Guardar [n9], Nublar [n11], Deseo [n12], Restablecer [n13], Resucitar [n17], Granizo [n22], Superdeseo [n24], Plasma luz [n26], Resistir [n31], Agotar [n37], Retroplasma [n46], Hiperdeseo [n46], Bajo Cero [n52].

EL DIBUJO DEL MES



HELENA FERNÁNDEZ BILBAO (ASTURIAS)
Jimmy: ¡14 años! Helena sólo tiene 14 años, y mira cómo dibuja. Mari: Y además se dice que lava más blanco. Jimmy: Y que en Grecia hay muchas. Mari: Te veo chisposo.



JAVIER HAERING (MADRID)

SUSANA Y CRISTINA CANO (ASTURIAS)

GANADORES DE CONCURSO

CONSOLA GB ADVANCE

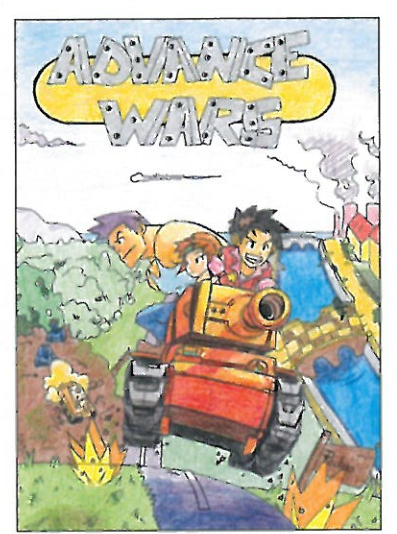
Jose A. Montero Hernández ..... Asturias
Alejandro Frías Díaz .... Madrid
Jose M. Gadea Marquina .... Madrid

JUEGO ECKS VS. SEVER (GBA)

Gorka Marcos Pedroso .... Alava
Alba Riestra Robledo .... Asturias
Iván Orellana Barros .... Badajoz
David Burfi Domínguez .... Barcelona
Adriá Castro Ferro .... Barcelona
Gabriel Pintor Becerra .... Bizkaia
Carmen Otero Peculo .... Cádiz
Julio Manuel González Ramírez .. Granada
Guillermo Alameda Morcillo ...... Madrid
Alvaro García Cuenca .... Madrid
Mario Herrera Conde .... Madrid
David Gracia Pablos .... Murcia
Eduardo M. González Morales S/C Tenerife
Adrián Raya Infantes .... Sevilla
Vicente Ortíz González .... Valencia

¡UN «TONIC TROUBLE» PARA TI!

¿TODAVÍA NO HABÉIS HECHO FOTOS TONTAS A VUESTRA N64 O A LA FLAMANTE GAMECUBE? PUES YA TOCA, ¡QUE HAY PREMIO!



PEDRO Mª CHICO (MADRID)
Mari: Pedro Chiiico, ¿cómo se te ocurre dibujar de las guerr...? Jimmy: ¡Chisposa!

¡ERA UNA NEVERA, NO UNA CUBE!

Robert Rodríguez, de Barcelona, no entendió muy bien la broma del hijo honorífico de Jimmy. Aquel señor tan graciolo de Burgos, dejó bien claro que la GameCube que mostraba era de palo. Una nevera con una historia pegada, que quedaba resultona a la vez que cantosa. Así que, Robert, la próxima vez, léete el texto que acompaña las estampitas.

·Hola Nintendo Acción, me gustaria decir algo al chuleta aquel que en el numero 108 decia tener la primera Game Cube. ¡es un falso! aparte que era imposible tener una Game Cube en Julio donde se ha visto una Game Cube verde! y el tamaño donde sea visto una Game Cube tan grande! bueno solo queria confirmar una falsa por lo demas me gusta mucho vuestra revista, cada mes es mas chula.

Robert

P.S.Y anda porfa haver si me regalais un controller plz.



EL RINCÓN DE JIMMY

CONSULTORIO

"Si el albérchigo revienta y ya corren aguas mil, anda y ciérrame la puerta, para que pueda yo... Abril." (Extracto del libro "La poesía no es lo mío, tío... o tía", Edición muy, muy limitadita, la verdad).

▶ ÁNGELA LLORENTE
(Madrid)

Hola Jimmy: Soy una "lectura" (viendo que hay pocas tías que te escriben, lo pongo) que le parece muy cachondo tu consultorio y bla, bla, bla, y te quiero mucho. Tengo una duda y un problema muy gordo:
1. Tengo Zelda Oracle of Seasons (por cierto, es una pasada) y... ¡me he "quedao" atascada! En el segundo nivel, Restos de Serpiente. Ya me he cargado al bicho ese que aparece en el suelo, y voy a una cámara donde hay un cofre. Pero cuando llego (a base de bombazos) desaparece. Y no sé si está allí la llave del jefe. Mi problema es ¿¡dónde está la llave y cómo me la paso!?
2. ¿Van a sacar algún juego tan brillante de Zelda como "Ocarina of Time" para GameCube? (no tengo ninguna consola de Nintendo excepto ¡¡todas las Game Boy!!) Es que a lo mejor me la compran (¡bien!) y soy gran fan de Zelda (bueno, de Link).
3. ¿Van a sacar algún juego de Pokémon para Advance? ¿cuándo?
Un beso: Aure (nombre en Élfico).

■ ¡Muchos besos a ti también, querida Aure! Pues vamos a ver:
1. La guía te servirá para tal problemilla, supongo.
2. Sí que era brillante, sí. Pero Miyamoto lo es aún más. Y nos ha prometido un Zelda de caérsenos las calzas por su originalidad, jugabilidad y... sí, y gráficos, por mucho detractor, tan ignorante como los favoritistas, que haya. Y ya está bien que no tengas el "Ocarina" siendo fan de Link, tía.
3. Claro. Para el año que viene, en Abril. En Japón, por supuesto, lo tendrán ya en Navidades.

▶ MANOLO
(Valencia, vía mail)

1. Si me voy a comprar la GBA, ¿qué me recomendais? Yo pensaba en «Mario Kart», pero lo cierto es que ando despistado ultimamente. El «Golden Sun» ¿para cuando?
2. Ya que Nintendo por fin va a sacar sus juegos en formato disco, ¿significa eso que para guardar la partida vamos a necesitar tarjeta de memoria en TODOS los juegos? Esa fue la gallina de los huevos de oro para Sony con su PSX... N64 en cambio aguantaba con los cartuchos, y el Controller Pak la verdad no servía para mucho.
3. ¿Pikmin estará en castellano? Será maravilloso, ¿¿verdad??

■ La historia de Manolo merece ser publicada, pero en otro número, que aquí no cabe. Se fue del mundo Nintendo, ¡y ha vuelto! ¡Ay, qué emoción tan tragicómica!
1. Pues oye, el «Golden Sun» te puede hacer feliz. Pero si te gusta el RPG, claro. Si no, pues a por el «Mariolo Karto», que es lo más jugable en cuanto a conducción que existe para GBA hoy en día.
2. Bueno, pues si el Controller Pak "no servía para mucho", no te daremos ninguno. Y sí, sí que necesitarás tarjeta para todos los DVDs. A no ser que te molen las intros del comienzo, que las hay...
3. No, no será maravilloso. Es... ¡maravillosérrimo! Y en castellano además, te enteras mucho antes de cuáles son rojos, y azules, y...

▶ RICARDO JOSÉ ARCOS
(A Coruña)

Querido Jimmy: ¿Por qué Nintendo 64 está perdiendo importancia en esta revista y...

■ ¡Ejem, cof, cof! Bueno. Taluego.

GAMECUBE

18 WHEELER

- Completa los cuatro niveles de aparcamiento para **desbloquear** una nueva **fase secreta.**
- **Completa el modo arcade** en cualquier nivel de dificultad, con cada camionero y descubrirás a Nippon Maru, un nuevo conductor y además obtendrás dos nuevos trailers para usar en **modo Score Attack.**



BLOODY ROAR:

- Completa el juego cuatro veces para **desbloquear el modo cabezón.** Para el Super Deformed (luchadores con aspecto de niño) sólo hace falta que lo completes tres veces.
- Para **escoger a Kohryu,** juega en modo arcade, pero sin perder ni un solo round hasta que te lo encuentres en el cuarto o quinto combate. Completa todo el juego.
- Para **seleccionr a Uranus,** completa el modo Time Attack en menos de 20 minutos.
- Para que la cosa vaya **a cámara lenta,** elige la opción en el menú de trucos después de completar el modo arcade nueve veces.
- Si lo que quieres es **aumentar la velocidad,** tendrás que completarlo diez veces y entrar en el menú de trucos.
- **Completando el modo arcade ocho veces** los muros del escenario se podrán romper en el último round. Activa el "Change Boundaries Final Round".
- **Con siete veces,** puedes ir a la opción de trucos y desbloquear los muros más frágiles en "Change Boundaries Weak Walls".
- **Ganando dos veces,** ya está desbloqueado el modo Com Battle.
- **Completando el juego dos veces con Cronos** como jefe final, tendrás a Cronos The Phoenix.
- **Y completándolo la primera vez,** ya sale nuestro amigo Ganesha The Elephant. Ansioso.
- **Complétalo catorce veces** y aparecerá el modo Human; con quince, el modo Beast; y con dieciséis, el modo Hyperbeast.

EXTREME G3

- **Escudo y turbo infinito:** En la pantalla donde aparece "Press Start", pulsa **L+R, Z, L+R, Z.**
- **Munición Infinita:** En el mismo sitio, L, R, L, R, L+R, Z. Como el anterior, sólo vale para una carrera.
- **Ganar siempre en modo "XG Career":** Donde antes, R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z.
- **Doblar el premio:** L, R, Z, L, R, Z, L+R.
- **Desafío "Extreme Lap":** L, R, L, R, L, R, Z, L + R.
- **Equipos y circuitos:** L, L, R, R, Z, Z, L + R + Z.



LUIGI'S MANSION

- **Rellena tu energía:** Si las estás pasando canutas y necesitas vidas, haz funcionar tu aspirador junto a jarrones, candelabros, y lámparas. Es muy socorrido y siempre funciona,
- **Otra Mansión:** Finaliza el juego una vez rescatando a Mario. Te darán una puntuación según cómo lo hayas hecho. Después salva el juego. Ahora, al empezar, tendrás dos opciones. La primera es la misma que has jugado; la segunda te llevará a una mansión en la que hay algunos cambios.
- **Para evitar darte con las puertas falsas,** aquí van algunas tácticas:
  - Lánzale una bola de fuego.
  - Luigi se queda mirando las puertas falsas al pasar ante ellas.
  - Si aspiras junto a una puerta normal, vibrará. Las falsas no vibran.
- **Ratones (los puedes encontrar en):**
  - El estudio de la 2ª planta, detrás del escritorio.
  - El comedor de la 1ª planta, bajo una silla.
  - El comedor de la 2ª planta, al fondo.
  - La habitación de la bola de cristal, en la 1ª planta y detrás de la adivinadora.
  - La sala de trofeos de la 3ª planta, detrás de una silla.
  - En el pasillo de la 2ª planta, cerca de las escaleras que llevan al ático. Oirás un ruido y un ratón correrá por el pasillo. Cuando pulsas el botón sobre el queso, aparecerá un ratón. Vuelve al modo normal y aspíralo.

  Sólo puedes aspirarlos cuando las luces estén apagadas, así que ya sabes, primero los ratones y luego los fantasmas.
- **La planta del dinero:** Una vez puedas aspirar agua, prueba aregar todas las macetas y plantas que veas.
- **Habitaciones secretas:** La primera en la primera planta,en el extremo suroeste de la mansión. Después de acabar con el mayordomo, mira la habitación con tu Game Boy Horror para encontrar un agujero de ratonera. Pulsa A y adentro. La segunda se accede por el tejado. Sube al tejado por el ascensor en la habitación de los juguetes. Ve a la derecha y cuélate por la chimenea para caer en el garito.
- **Espejito mágico:** Encontrarás espejos en varias habitaciones. Apuntando con tu GB Horror a cualquier espejo (excepto el grande que ocupa toda una pared, curiosamente), y con A volverás al Hall principal en un tristrás.
- **Dejar dinero:** En la parte derecha del cementerio, justo debajo del balcón, hay una semilla. En cuanto puedas usar agua (antes del segundo jefe), riega la semilla, entra en la caseta del perro, y cárgate al segundo jefe. Vuelve a regar la semilla después y sigue con la partida. Sólo tienes que volver a regarla después de terminar con el tercer jefe para que florezca y te lleves un diamante.



STAR WARS: ROGUE LEADER

Códigos:

- **Gráficos Monocromo:** Contraseña: LIONHEAD
- **Comentarios de los desarrolladores:** BLAHBLAH
- **Galería de arte:** EXHIBIT!
- **Sala de conciertos:** COMPOSER
- **Documental:** ?INSIDER
- **Créditos:** THATSME!
- **Vidas infinitas:** JPVI?IJC, y después RSBFNRL
- **Naboo Starfighter:** CDYXF!?Q, y después ASEPONE!
- **Halcón Milenario:** MVPQIU?A, y después OH!BUDDY
- **Todos los niveles:** !??QWTTJ, y después CLASSIC
- **Desbloquear huída de la Estrella de la Muerte:** PYST?OOO, y después DUCKSHOT
- **Desbloquear el TIE Fighter:** ZT?!RGBA, y después DISPSBLE
- **Todo a tope:** AYZB!RCL, y después WRKFORIT

CRAZY TAXI

Vista desde el interior del coche: Inserta un mando en la tercera ranura y presiona simultáneamente L, R, Y en ese mando. Todo eso tiene que hacerse con la partida en marcha.

La bici más fácil: Obtén la bicicleta en los modos arcade y normal pulsando rápidamente L + R tres veces y luego A. Debes hacerlo al elegir tu personaje y, si funciona, oirás un timbre de bici.

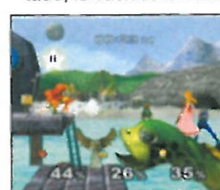
Modo "Another Day": presiona R mientras escoges conductor para empezar una partida con clientes y localizaciones cambiadas. Si lo haces bien, alguien dirá "Another day" por ahí.

Modo experto: Para jugar sin flecha indicativa ni indicadores de destino, presiona L, R, Start simultáneamente antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Si lo has hecho bien, la palabra "Expert" aparecerá en pantalla. Si solamente quieres eliminar la flecha, presiona R y Start en el mismo sitio, y si sólo quieres que desaparezcan los indicadores de destino, pulsa L y Start.



SUPER SMASH BROS. MELEE

- **Un tanto rarita:** ¿A que no os ha dado por hacer un zoom por detrás de la cabeza de Daisy? Pues hacedlo y mirad bajo el pelo para descubrir su pequeño secretillo...
- **Llamada al equipo Star Fox:** Cuando estés jugando con Fox en Corneria o Venom, pulsa varias vece izquierda y derecha en la cruceta para que Fox llame a sus coleguitas del Star Fox. No es que sea muy útil, pero queda la mar de bonito.
- **El rayo de Samus es más largo:** Este truquillo no sale a la primera, pero con un poco de práctica está hecho. Así que ya sabes. Para empezar, estaría bien escoger a Samus. Estando en el suelo, presiona Z para lanzar el rayo. Ahora, mientras sigues presionando Z, dale vueltas a la cruceta rápidamente en la dirección contraria a las agujas del reloj. Si lo haces correctamente, deberías de llegar bastante más lejos de lo normal. Esto también sirve para coger a quien quieras, y no al primero de la lista, cuando tus enemigos están en fila. Sólo tienes que pulsar Z cuando el rayo pase junto a él. Si te ha gustado, lo vuelves a hacer.



GB COLOR

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

El nuevo éxito de Disney ya tiene sus atajos.

Nivel	Password
Submarino	DCNC
Cala	XDKV
Fuego	CFCS
Hielo	DHCV
Volcán	TJJT
Interior	JMFJ
Palacio	QNFS

BLADE

Ver el final

Escribe 9?!1N?BKT?51G como password.

METAL GEAR SOLID

- **Selección de nivel:** Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.
- **Desbloquear el modo sound test:** Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.

MONSTRUOS, S.A.

Passwords

- Apartamento: **SLLY**
- Planta "Susto": **BDRM**
- Monstruos S.A. Parte 1: **M1K3**
- Monstruos S.A. Parte 2: **P4PR**
- Monstruopolis - Noche: **N1T3**
- Monstruopolis - Día: **D4Y-**
- Monstruos S.A. Parte 3: **M1NC**
- Laboratorio Secreto Parte 1: **L4B-**
- Cueva de Himalayas: **SNOW**
- Trineo Himalaya: **SL3D**
- Laboratorio Secreto Parte 2: **L4BB**
- La Bóveda: **V4LT**

RAYMAN

- **99 vidas:** Pausa y pulsa A→B↑A ←B↓A→B↑A←B.
- **Mapa Completo:** Pausa y pulsa A←A←A B→B↑BA←A↓A.
- **Energía al completo:** Pausa durane el juego y pulsa B→A↑ B←A↓B y →.
- **Todos los poderes:** Vuelve a pausar el juego y realiza la siguiente combinación: →← ↑↓A↑↑↓↓B→→← ←A.

SHREK

Password

COMO THELONIUS

- Village: LRSVGTLXM
- Dungeon: YFSVGTLXK

COMO SHREK

- Village: SMHTVKCQR
- Dungeon: TQDFNHGGM
- Swamp: TFGKWLSJJ
- Dark Forest: KDNBQGKVY
- Bridge: KWJPYXCQC
- Castle: YNNHLBMBY

SNOOPY TENNIS

Jugar con Woodstock (el pajarito amarillo) es tan sencillo como **introducir como password la combinación WHGX.** No es mal tenista, pero nosotros sabemos que Carlitos le puede.

WARIO LAND 3

Cambiar estadísticas: Pausa el juego y pulsa **"Select"** 16 veces. Cuando aparezca un cursor pulsa **A + B** y usa la cruceta para cambiar los números que te apetezcan.

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

Nivel	Passwords
Nivel 2	bmqdnpjs
Nivel 3	brzsgzdy
Nivel 4	bvmjfylg
Nivel 5	b7jhpmhc
Nivel 6	c6xqlunf

CHUCHU ROCKET!

- **Modo difícil en Puzzle 1P.** Termina todos los niveles del modo Puzzle en normal para poder acceder al modo difícil en la pantalla de selección de puzzle.
- **Sin créditos.** Cuando te encuentres con la inamovible pantalla de créditos, mantén B para que vayan un poco más deprisa, leñe.
- **Modo Manía en Puzzle 1P.** Para desbloquear el Modo Manía, debes completar todos los Special Puzzles en el modo Puzzle 1P.
- **Modo Special en Puzzle 1P.** Vamooos, acabándose los puzzles del modo difícil para que te dejen jugar a estos otros.



DOOM

- **Traje antirradiaciones:** Pausa el juego y mantén los botones L y R mientrás presionas B, B, A, A, A, A, A, A.
- **Modo Dios:** Pulsando L y R, presiona A, A, B, A, A, A, A, A.
- **Todas las armas e ítems:** Igual, pero con combinación. A, B, B, A, A, A, A, A.
- **Invulnerabilidad:** Ya sabes, L+R y luego B, B, B, A, A, A, A, A.
- **Mostrar el mapa de la computadora:** Mantén presionados L+R y pulsa B, A, A, A, A, A, A, A.
- **Desbloquear modo "Berserk":** Pulsando L+R, presiona B, A, B, A, A, A, A, A, en pausa.

DRIVEN

- **Todos los coches y circuitos:** Introduce 29801 como código.
- **"Master Car":** 62972.

FINAL FIGHT ONE

- **Varios:** Tenéis que eliminar nada menos que 2000 enemigos para comenzar con 9 vidas cada partida, seleccionar escenario, elegir a Cody y Guy y poder repartir puñetazos mucho más rápido.

GRADIUS ADVANCE

- **Todas las armas:** Pausa y pulsa Arriba, arriba, abajo,abajo, L, R, L, R, B y A.

HARRY POTTER

- **A por el troll.** Acércate a él y, cuando eleve su porra, retrocede y haz un Flipendo. Entonces, cuélalo en el agujero más grande de la izquierda del todo.

IRIDION 3D

- **Desbloquear niveles:** Introduce password: S3L3CT0N y pulsa "OK". Vuelve al menú principal, accede de nuevo al menú passwords e introduce: **SH0WT1M3**
- **Ver los jefes finales:** En el menú opciones, resalta y accede a la opción "Start Level". Selecciona tu nivel y seguidamente selecciona "Start at Boss".

LADY SIA

- **Niveles de Bonus** Si consigues un Perfect en cada nivel, tendrás un especial de bonus.

MONSTRUOS, S.A.

Nivel	Passwords
Nivel 2	YMB2VN
Nivel 3	LRB13G
Nivel 4	4RB97C
Nivel 5	7QCZB9

NBA JAM 2002

- Para jugar en la playa o en la calle introduce el siguiente password: **LHNGGDBLBJGT.**

RAYMAN ADVANCE

- **99 Vidas:** Pausa e introduce: Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.
- **Movimientos especiales:** Con el juego pausado, mete: Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.
- **Invencibilidad:** Pausadito: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.
- **Salud:** Pausa y L, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, R.
- **Continues ilimitados:** Introduce en la pantalla de continuar: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, y Start.

SCORPION KING: SWORD OF OSIRIS

- Todos los niveles: **Blue, Green, Green, Blue.**

SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

- **Seleccionar Nivel.** Introduce **JV31-.**
- **Especiales.** Introduce: **SP1DY**
- **El principio del final.** Comenzar en el último nivel: **RV8WJ**

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

MACE WINDU

Passwords	
Nivel 2	WB1BCPF
Nivel 3	VCJMBFF
Nivel 4	VC1MBPF
Nivel 5	VCJNBYF
Nivel 6	VC1DBYF
Nivel 7	VCGYCFH
Nivel 8	VCXYCFH
Nivel 9	VCDZCPH
Nivel 10	VCVZCPH

OBI-WAN

Passwords	
Nivel 2	CDJ3BYF
Nivel 3	DDJ3B6F
Nivel 4	FDJ3BFG
Nivel 5	GDJ3BPG
Nivel 6	HDJ3BYG
Nivel 7	JDJ3B6G
Nivel 8	KDJ3BFH
Nivel 9	LDJ3BPH
Nivel 10	MDJ3BYH

QUI-GON

Passwords	
Nivel 2	VHN3B6F
Nivel 3	VML3B6F
Nivel 4	VR13BFG
Nivel 5	VW13BPG
Nivel 6	V013BYG
Nivel 7	V413BBG
Nivel 8	VCY3BBG
Nivel 9	V8Z3BBG
Nivel 10	V0C3BYH

TEKKEN ADVANCE

- **Jugar con Heihachi:** En cualquier nivel de dificultad, acábate el juego con los 9 luchadores de la plantilla.
- **Vestimentas ocultas:** Para cambiar de vestuario a cualquier personaje, pulsa "Start" cuando lo tengas seleccionado.
- **Modo Team Battle/Vs.** Team Battle: Una vez que hallas obtenido a Heihachi, utilízalo para acabar el modo Arcade.

WARIO LAND 4

- **"Disc-Man":** Todos los cd's que os encontréis a lo largo del juego podréis escucharlos en la "Sound Room".

JACKIE CHAN ADVENTURES

Todo, todo y todo
Para tener acceso a todos los niveles y pergaminos, mantén pulsado R mientras presionas (en la pantalla inicial): **B, A, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.**





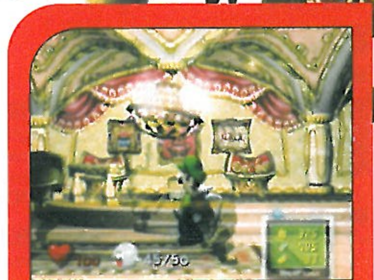
EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

50 NUEVOS JUEGOS PARA GAMECUBE

¡¡Esto está que arde, chicos!! Aun podemos alucinar mucho más con GameCube. ¿Cómo? Con un superreportaje llenito de bombazos.

PIKMIN, LA NUEVA JOYA DE MIYAMOTO

¿No querías un juego diferente, original, creativo para tu GameCube? Pues Miyamoto lo ha preparado para ti, y el mes que viene lo encontraréis aquí, bien comentadito.



GUÍA LUIGI'S MANSION

Uno de los juegos más alucinantes disponibles en GameCube, acaba de pasar por las manos de nuestros expertos. Te contaremos todas las claves para salir sonriente de la mansión, y rico, ya que estamos.

STAR WARS, EL ATAQUE DE LOS CLONES

La segunda entrega de la trilogía ha metido la cabeza en Game Boy Advance. Os contamos todos los detalles sobre este nuevo episodio.

Y ADEMÁS...

- Review: **Spiderman, Driven, Super Monkey Ball, V-Rally 3, Britney´s Dance**.
- Preview: **Resident Evil.**
- Reportaje: **Turok Evolution.**



NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A Nintendo Acción Y ELIGE TU REGALO



12 NÚMEROS POR SÓLO 30€ (15% Dto.) Y ELIGE TU REGALO:

ARCHIVADOR DE REVISTAS NINTENDO

O RELOJ GAME BOY

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:



906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€+ 0,28€/min.

(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)



902 15 17 98

(envía el cupón por fax)



suscripcion@hobbypress.com

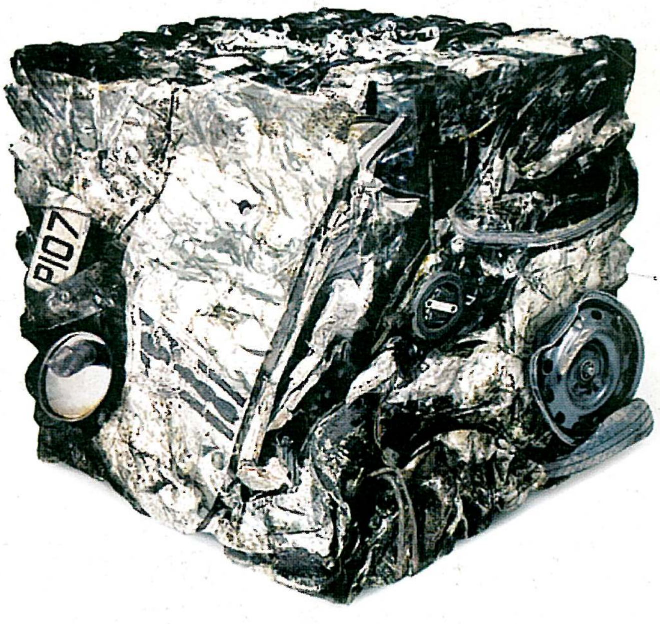


Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a: Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

Los parpadeos se pagan





YA A LA VENTA



www.ACCLAIM.com





